

2004 ISSUE.121 9
科学普及出版社

家用电脑与游戏

简单爱·小游戏的精彩大世界

密傳 Online Game
序篇·神之召唤
TANTRA

EA SPORTS激情2005

外挂的合理性
冒死玩游戏
SIERRA:冒险故事的终结
PLAY!的游戏都市
战网版权之争
电竞之夏:SK2004北京梦幻之旅
游戏周边精品馆:纸上谈兵
玩家生活:宝箱也疯狂

FPS标准定义
毁灭战士III

战斗从未如此惊心动魄
士兵们★二战英雄

简单爱
小游戏的精彩大世界

站在幻想的顶端 透视金山封神传说

细胞分裂III混沌理论
太平洋战鹰
超越拉力
天堂II十万个为什么(三)
天翼之链攻略技巧大集合
密传 任务全攻略
互动武侠 图解剧情攻略
剑网百态之二 奥运面面观

游戏至尊:P4EE游戏特性印证会
让你的CPU冷冰冰:东泰热管散热器
通吃一切的怪兽:Radeon X800 XT白金版

零售价: 8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
09>
9 771009 618022
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活


内附58页攻略本




官方展会日报出版商



ISSUE.121 2004.9


www.gth-online.com.cn
新任务 召唤卡 公会战 接连登场
恶魔现 齐打宝 赢大奖 精彩不断
绝对女神
Gate to Heavens
JYStech
授权
金玉天立软件科技
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010－65571166
客服：010-65570303/65572929 e-mail:gm@gth-online.com.cn
晶合时代
总经销
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司 电话：010-82607889
地　址：北京市海淀区北四环西路58号理想国际大厦604-609（100080）

航海世纪中
5大系统是什么？
航
验证码：BJHHSJJD

活动详情请关注：WWW.HANGHAI.COM

航海世纪 十月倾情内测











贸易

150种贸易货物，真实的产地分布及航海线路……重现十六世纪繁荣的海上贸易，动态的价格波动系统，是对你经商头脑的最大挑战。

战斗

一流的动作捕捉器，演绎纯即时的宏大海战场面，壮观的火炮远攻，刺激的挂钩肉搏，远战近攻，谋略与勇气并存，国家作战，公会作战……令无数英雄尽折腰。

海盗

由玩家自主操控的海盗角色，演绎你心中的海盗英雄！

生产

创新的合成系统和自由的技能系统，让玩家走向不同的发展路线；角色多样化，职业自由化，创造属于自己的独特发展空间

探险

多达400多种发现物，满足你探索的好奇心理，身临其境探究金字塔、贝鲁特宫的神秘，丰富的地理知识，了解16世纪真实的历史背景

SNAIL GAME

北京游戏蜗牛网络技术有限公司　地址：北京市朝阳区十里堡甲3号京港城市大厦A座都会国际5M
邮编：100025　传真：86-010-65562977　商务电话：86-010-65566779　客服邮箱：Gamemaster@snailgame.net


航海世纪
VOYAGE CENTURY
世界首款3D航海网游 梦想从这里开始。。。
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
更多信息敬请访问
HTTP://WWW.HANGHAI.COM



2004 年 9 月号 总 121 册

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院
1 号楼 1104 室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非
编读热线：（010）88146003-30

广告总监：刘淑慧
广告经理：蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王瑒　杨新华
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：8.80 元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

Tom Clancy's SPLINTER CELL 3

P40

电娱实况

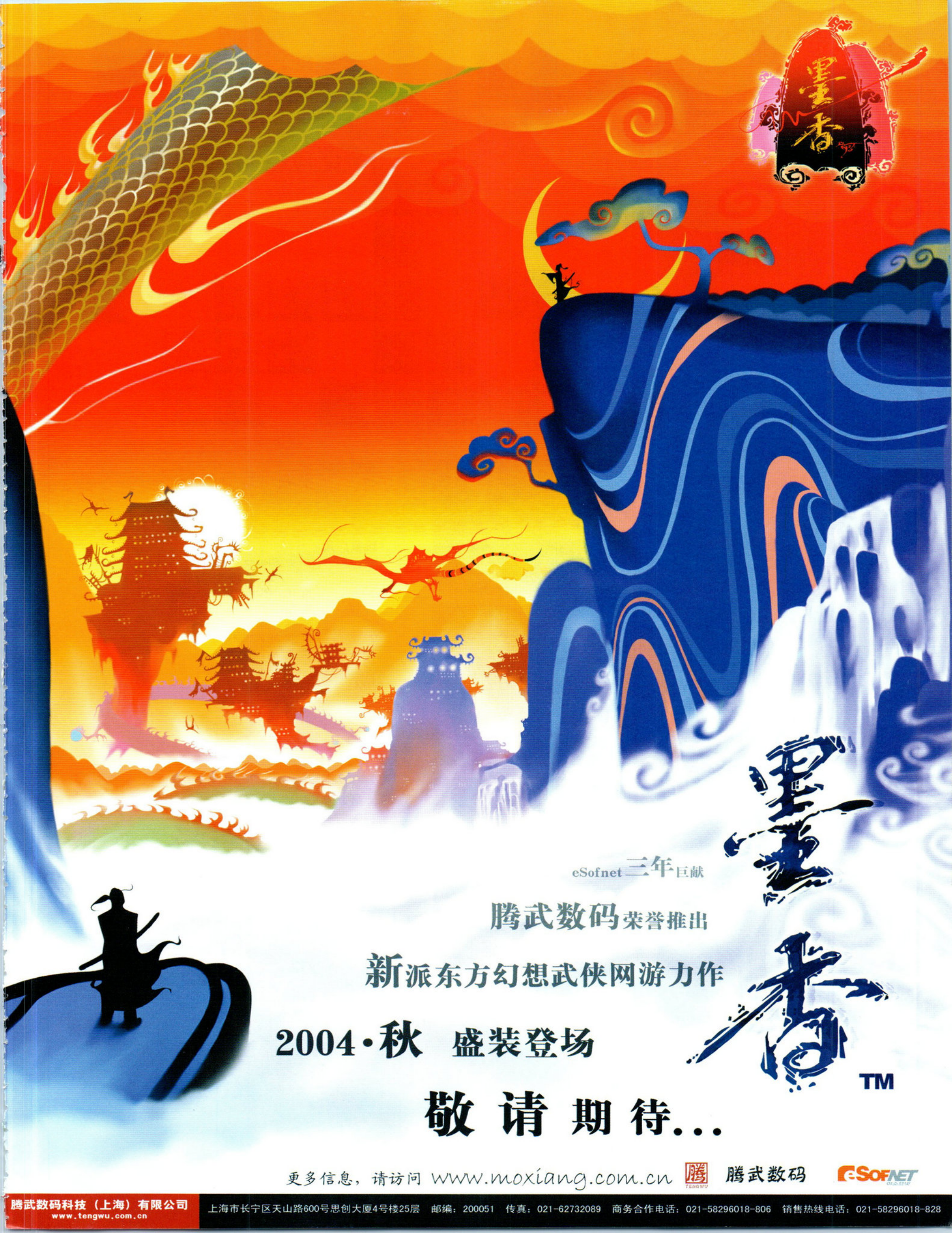
新作速递

P34

P44

P46

P28


墨香
eSofnet三年巨献
腾武数码荣誉推出
新派东方幻想武侠网游力作
2004·秋 盛装登场
墨香™
敬请期待...
更多信息，请访问 www.moxiang.com.cn
腾武数码
eSOFNET
腾武数码科技（上海）有限公司
www.tengwu.com.cn
上海市长宁区天山路600号思创大厦4号楼25层 邮编：200051 传真：021-62732089 商务合作电话：021-58296018-806 销售热线电话：021-58296018-828

游戏奥运

在亚洲杯照例的郁闷之后，我们有奥运会来解闷。

雅典奥运会仿佛与游戏有些特别的缘分。6月开始的奥运圣火全球传递活动中，便有著名游戏公司 NC soft 总裁金泽辰成为韩国地区的奥运火炬手。这本是挺平常一事儿，但在游戏界算先例，于是引来了广泛报道和关注。

奥运会开幕前夕，希腊柔道选手尤阿诺因玩游戏和男友吵嘴，一怒跳楼，其男友倒也视爱情重于游戏，随后跟进，所幸二人无性命之虞。西方媒体称之为"奥运版罗密欧与朱丽叶"。好在这样的事情没有在国人身上发生，不然国内媒体是断不肯用"奥运版焦仲卿与刘兰芝"之类具有古典悲剧精神的词来形容的。

奥运会开始后，19岁的朱启南为中国摘得男子10米气步枪金牌。媒体纷纷报道这小伙子是一位CS高手，《反恐精英》在文中也由以往经常被抨击的"暴力游戏"变为"一款经典的射击游戏，让朱启南尽情展示自己高超的射击技术"。后来在记者硕强的探问之下，朱启南说自己其实是CS菜鸟，我估计他是被问烦了。

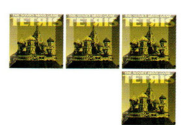
中国男篮首战大败，据说姚明发完脾气，回房间和刘炜打了一晚上游戏来调节情绪。次战新西兰，姚明状态神勇狂砍39分，窦文涛因此在凤凰台《奥运连环阵》中大发感慨："应该鼓励运动员多打电子游戏！"看来他忘了阳春三月里国奥球员们迷恋游戏的故事。

这些报道和评论成为雅典奥运的小小花边，就像这个夏天我经常在电台中听到蓝沁的《传奇世界》，在报纸里发现号称"CS模拟战场"的京郊某景点广告，在网站上被各种各样与游戏沾边的资讯和话题包围，游戏早已成为了人们日常生活中普普通通的一部分。

仲夏的游戏圈里，大厂商不断出手，新厂商不断涌入，同场竞技，热闹依然。奥运格言是"更快，更高，更强"，奥运口号是"重在参与"，这两样，都正在被众多游戏厂商演绎着。如此盛会，我们可是不用熬夜就能看了。

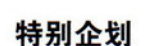


小马
awei@playgamer.com









P67







特别企划

玩家广角

大话家游



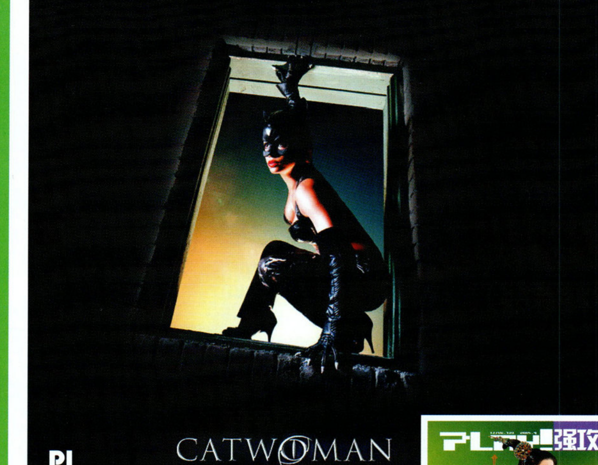
P108

游戏观点

文渊阁


神話
万元现金天天送
神話 公测进行中
官方网站：http://www.ryl.com.cn
聚友网络
UnionNet
YouxiLand
上海聚友宽频网络投资有限公司 客服热线 ： 021－52305300

广告索引



PLAY! 强攻目录

极限攻略



P14





软硬武略


gamania
九月一日隆重上市
巨商
当个有钱人
第一款
永久免费
网络游戏
全球二十万人同时在线
立即加入就有机会赢得
三十万元
海外游学大奖
模拟经营类
网络游戏
游戏娱乐 劳逸结合
活动详情请参看 www.jushang.com.cn
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。
gamania
网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT [BEIJING] CO., LTD.
游戏信息查询：
北京朝阳区建国路88号现代城C座11F 邮编:100022
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn
JOYON
Have a good GAME!



天翼之链
TALES WEAVER 之链
www.joyzone.com.cn
水之神殿
天翼之链3.0版经典上市
爱在宠物，给你感动
体验被依赖的感觉，
许娇憨无助的宠物一个未来，
带上宠物一起快乐冒险！
感动，就在“天翼之链3.0——水之神殿”！
天翼之链3.0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送
天翼注定，我就是偶像。
百万偶像网游：www.joyzone.com.cn
joyzone 天纵网络
CNC 中国网通
SOFTMAX
NEXON Life Beyond
客户服务电话 (021) 61206611
招商热线 (021) 61201870


天翼之链
TALES WEAVER
www.joyzone.com.cn 一切尽在天翼
水之神殿
天翼之链3.0版经典上市
战斗！天空要塞
光荣与梦想！
战斗在天地之间，与战友携手穿越生死之战。
全新的要塞攻防战和多达40余种的新增技能，
让你再度体验热血澎湃的战斗激情
天翼之链3.0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送
天翼注定，我就是偶像。
百万偶像网游：www.joyzone.com.cn
joyzone 天纵网络
CNC 中国网通
SOFTMAX
NEXON
客户服务电话 (021) 61206611
招商热线 (021) 61201870


CNC
中国网通




骄阳游戏网
http://www.joyyang.com


GAMEGOV
WWW.GAMEGOV.COM


KOONET
www.koonet.com


UC
51uc.com


（联合推荐）
—排名不分先后—



天翼之链
TALES WEAVER
www.joyzone.com.cn
一切尽在天翼
水之神殿
天翼之链3.0版经典上市
命运之轮已经开始转动
即将毁灭的雷帝亚城市，不可抗拒的神殿之威，
宿命是否真的无法改变？
一切的一切，尽在全新开放的五六章任务，
新的篇章由你续写。
天翼之链3.0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送
天翼注定，我就是偶像。
百万偶像网游：www.joyzone.com.cn
joyzone 天纵网络
CNC 中国网通
SOFTMAX
NEXON
客户服务电话 (021) 61206611
招商热线 (021) 61201870



你梦想，执掌一支球队沉浮吗?
你梦想，亲手培养明星球员吗?
你梦想，在转会中叱诧风云吗?
CMOL将带你进入万人互动的
足球世界,让你梦想成真!
hot
火热内测中
CMOL
足球经理在线
www.managerzone.cn
新大陆网络科技有限公司
北京市海淀区首体南路22号国兴大厦16层
客服电话：(010)88357390 88357697
邮政编码：100044



天堂II
浑沌的年代
免费周卡
震撼出击
《天堂II》震撼包，即将上市，敬请期待！
产品内容:
客户端安装光盘两张\免费周卡一张
游戏地图一张\入门手册一本\精美贴纸一套
震撼包
10元
内附免费周卡一张
(限一个帐号只能使用一次)
NCSOFT
sina 新浪
nVIDIA
pentium 4
www.lineage2.com.cn www.tiantang2.com.cn
NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved.
客服EMAIL: cs@lineage2.com.cn 客服电话：021-51179600 销售热线：021-51179692

BOY 卖掉电脑去上网

一段时间来，关于网吧网游的负面报道看得多了，什么通宵游戏猝死、卖身换装备、抢钱买点卡、连续上网憋出膀胱炎等等……罄竹难书，以至于我一个月不看点这种“恶性消息”都觉得不习惯。倒也是，这中国网游玩家一两千万，只要每一千位里有一位闹出点糟心的事情，加起来就是一两万件，即便全国所有报纸别的什么也不登，开足马力报道也报道不完。不过，本月看到的这条却还真是极富戏剧性，让人哭笑不得：

《成都商报》8月消息，成都市民王女士16岁的儿子为了上网，偷偷地将家中的电脑显示器、14英寸彩电以150元的价格卖给了收荒匠。

北顺街6号的王女士家突然来了两名收废品的男子。对方开口就问：“你们家不是还要卖电脑主机吗？”王女士这才想起，前晚儿子卧室里的电脑显示器和彩电不见了踪影，她先以为是儿子借给了同学，原来竟卖给了收荒匠。其中显示器卖了80元钱，而这些钱儿子全部用来上网了，上了一天后就只剩下了8元钱。

据王女士称，儿子曾以全班第一名的成绩考进了高中，但自从沉迷于网络游戏后，成绩便直线下降，家人经常给儿子零用钱，但儿子把钱全部用于网络游戏了，还经常找借口向母亲要钱。“儿子玩网络游戏就像中了邪一样，我的话他根本不听，我实在没有办法啊。”王女士无奈地说。

家里摆着电脑，却还要跑到网吧去上网玩游戏，没钱了，就把家里电脑卖了。这事听起来荒唐，实际上很好解释，情况只能是：在这位同学的家里，上网受到严格管理，玩网游更是绝对禁止，而他又不能不玩网游，所以只好出此下策。法有明文，网吧禁止未成年人入内，我们却能在大大小小的网吧看到背着书包的身影出入，他们中，有多少人是家里有电脑联网，或者有条件买电脑的？为什么家长不能把家里的电脑向孩子敞开，而要非让他们跨入“禁止未成年人入内”的网吧？



可能很多家长会认为，我把我力所能及的范围管住了，尽量不让他们玩网游，就好了。可孩子玩游戏的欲望就像一股倾斜而下的江水，你生生的把它堵上，它能不溢出来吗？家庭，本是未成年人合理合法的游戏场所，每个孩子都应该可以在家光明正大的玩游戏，可你偏要把这条正常的“河道”堵上，结果只能是大水溢出，冲到它不该去的地方。

又有家长说了，孩子玩什么不好，偏要玩网络游戏呢？玩别的我们可以支持，什么锻炼身体啊，做航模啊，野营锻炼啊，都是有益的嘛。这话又差了，一代人有一代人的玩法，孩子是他们自己的主人，他们有权决定自己玩什么开心。当年邓丽君“靡靡之音”如今不也“艺术”起来了么？当年被斥为“毒草”的金庸武侠如今不也“文化”起来了么？在欧美日韩，第一批玩游戏长大的人已然成为社会的中坚力量，他们干得不比自己的前辈逊色。虽然总有人整天念叨“跨掉的一代”，但事实上，没有哪一代人跨掉了。我想，每一位家长都曾有被自己的家长压制过乐趣的体验，而今“多年媳妇熬成婆”，难道就要把这种模式强加于后人？

当然，提倡在家玩游戏，也决不是无节制的，别指望老爸老妈24小时陪孩子练级。一方面，家长要帮孩子调整好娱乐、学习和休息时间，培养他们除了玩游戏以外的其他乐趣；另一方面，游戏厂商们也应该采取一些积极的措施来鼓励未成年人在家玩游戏。譬如，在申请帐号时，如果是家庭用户，有家长认可签名，就可以提供专用的家庭网游服务器，经验值、升级、掉宝等比网吧服务器优惠，让玩家不用耗费太多时间练级，短时间也能获得乐趣。同时，服务器工作时间限时，每天每个帐号只能停留若干小时，甚至只在非上课时间开放，过24点即停机，用技术的手段来控制未成年玩家玩游戏耗费的时间。说到这里，可能会有看官想到这么个问题——限制这么多？那靠卖点卡赚钱的游戏厂商的利润怎么保证？

省下的早餐钱、从家长手里骗来的钱、甚至是像本文开头提到的那位同学“变卖家产”来的钱……指望未成年人靠这些钱来买点卡，无疑是一种短视的行为，这样的财富帝国长不了。真正的生财之道是让家长主动掏钱给孩子买点卡，玩游戏。如果真如前所说，游戏商能给“家庭网游”营造了一个健康绿色的空间，孩子不再去网吧混了，对于千百万家长来说，区区几十甚至上百元的代价又算得了什么？当网游走进家庭的时候，游戏厂商长远的、稳定的利益才得到了保证。

对于未成年人玩家、家长和游戏商来说，这才是一个真正的三赢。

柴猫
2004.8.17
chaicat@playgamer.com

在我记忆中从来没有这么热的夏天，没可能今天只有38度，一大早五点吃完烧饼油条就去耕田，幸福就是规律过一天一天，我爱这种简单的感觉。 ——陶喆《官保鸡丁》

这个暑假我很悠闲，但是每天都好像很没时间——也许是太痴迷游戏了而让时间一晃而过。写月记的事变成了累赘，怎么形容呢，这仿佛是要我在游戏之外俯瞰那个世界，然后把它们和现实通通联系在一起，我其实有点排斥这样做，至少在游戏中，我是很会投入角色的人，所以这个夏天，我投入的玩着游戏，没有留意更多的事情。

◆天堂Ⅱ里宁死不坐的人

在说话岛的码头，我坐在地上掰指头算计着这趟旅行浪费的钱，心里一个劲的后悔，早知道这岛上这么贫瘠，就不来了。

"你好。"旁边的一个人类没话找话的与我搭讪。"你不是人类吧？"

"这猪头。"我暗自咒骂，他的愚蠢问题让我忘记了正在计算的数字。

不过还没等我发怒，那人便遭到了一片奚落，"哈哈哈……你这个乡巴佬，矮人认识不？这可是亚丁大陆最富有的种族。"

"是的，我是矮人，不过我是个穷光蛋。"我对周围的嘲讽有些厌恶，便耐着性子向他解释起来。

"我恐怕比你更穷。"

"看得出来。"他现在的打扮通常被称为"裸奔"。

"事实上我刚来这里才几个小时。可以问你一个蠢问题吗，你们为何都要坐地上？"

这个问题的确够蠢的，我开始感到眩晕。为什么要坐着？这还用问吗？别人坐我也坐呗，在我踏入这个世界两分钟之后我就知道"坐"的好处了，回复气力需要坐着，摆地摊也需要坐着，到了后来，无聊的时候我也想坐下，我甚至幻想如果能坐着杀敌砍怪该有多好啊。

"为了休息啊，这有什么错么？"

"我是绝对不会席地而坐的，太脏了！而且有辱我的身份，我是高贵的骑士！"他的话简直是莫名其妙。

"噢，嫌地上脏？那死了还得躺下呢，我敢打赌你躺着的时间绝对会比站着的时间长，坐坐又不会死。"

"就算如此，我也不会席地而坐的。"他说。

"宁死不坐？"

"就是这样。"

"真见鬼，您的想法真是让我大开眼界。"

是啊，真是活见鬼，这种问题傻到家了。不坐下还能怎样？这个世界里的每个人都有这种能力啊，席地而坐，这也许是为了表明我们的自然和原始吧。但是这个人，他知道自己在说什么吗？我想停止去想这个问题，然而我就像被套进了一个迷宫，耳边不断响起"为什么"，这让我完全迷失了方向……天呐，我这个矮人的脑袋可不好用了，也许只有人类那聪明的头颅会感到无奈、悲哀或者什么别的吧。

以上来自《天堂Ⅱ》中的一段真实对话。虽然我一再强调在游戏的世界中就应该全身心的投入角色，但是与这位老兄相比，我倒反而显得口是心非了。

◆创造神话的GM

《神话》公测一周的时候我申请了个账号进去看热闹，可能是因为早就了解相关情况的缘故，所以整个游戏并没有让我感到多少新奇，惟一让我叹服的是游戏中的GM。

与许多游戏不同的是，这款游游戏中GM即时线上解答玩家问题是采用前台的方式，简单说，向GM提问只需要在公共频道中大喊即可，而GM回答问题也是如此。初次接触这种方式的确让人感到一分亲切，然而后来发生的事情让我不得不同情这些GM了。

"请问GM，鱼人在哪儿？道具商人在哪儿？"

"GM，技能点有什么用？"

"GM，怎么捡东西？怎么调整视角？"

"GM，为什么我不能跳？"

"GM，怎么重新分配物品数量？"

……

"GM，你还健在吗？"

在我们全面进入网游时代之后，恐怕发行商们早就忘记了这个世界还有产品说明书这码子事。一切的一切都网络化了，玩家从官方获得游戏帮助的渠道只有两种，要么查阅游戏内嵌的帮助文件，然而分类有序、查找方便的则是少之又少，更有甚者如《神话》帮助功能还未开放就进行大规模公测，GM不得不扮演"活字典"的角色，看来聚友的领导们是要考验一下GM的高压承受能力；要么是登录官方网站，不过多数被美女、中奖之类的宣传内容占据大幅版块，账号申请、购买点卡之类也在显著位置，而游戏相关指南却往往被挤到了一角。更令人气愤的是，有些发行商还要单独发售所谓的官方攻略本再赚大家一笔，而实际上这里面多数内容属于官方必须随产品一起提供的说明书范畴。看来，在中国作为一名网游玩家，就必须得像其它产品的消费者一样上知天文地理，下知鸡毛蒜皮，不说是无师自通，起码也要是一点即通。

◆自由服务器？收费 or 免费？

8月6日，我收到了一封奇怪的邮件，大致内容是说："年初宣布关闭服务器的网络游戏《使命》，将卷土重来，官方版自由服务器将重新开启。除了复制装备及加速工具被清楚干净之外，自由服务器将采用非常优惠低廉的价格运行，因为与官方版本基本一致，用户只要继续付费即可恢复原始账号的数据，并且可以通过在线查询获得信息，保证与离开时完全一样。"邮件落款是NewRepent工作组。

看罢此信我大惊失色，慌忙连到新《使命》的"官方网站"上去看究竟，结果没有发现任何与该工作组背景相关的介绍，用搜索引擎也查不到线索，不免令人质疑，究竟是私服还是官服？在其网站页面上，清楚地看到了那8条游戏忠告，如果是私服的话这些忠告又写来何用呢？而更多的特征表明，这个新开的所谓"自由服务器"与以前的世模科技必定存在着某种联系，但是很显然，这是一个未经过任何公证而开放收费的游戏，也许我是杞人忧天，但这样明目张胆的打着"官方"的幌子而公然收费的"私服"，还真是头一回见到哦。

与上面情况刚好相反的一个消息是，游戏橘子的《巨商》终于度过了艰难的"改造"期，即将在9月展开公测。有报导说，这款游戏将采取免费运营策略，并为吸引玩家参与而展开了游学活动。其实《巨商》这个游戏，我还是很喜欢的，既然是免费，自然不能放过。不过对比《使命》的"私服"，同样是卷土重来的网游，游戏橘子却能做出免费的举动，也着实稀罕。目前，韩国免费网游日趋增多，大部分免费网游都位居排行榜前列，可见此举还是比较迎合玩家心理的，但是国内尚未有大型网游可以真正做到优质服务、免费游戏。而《巨商》这款经营模拟的网络游戏，不知道是否成为国内第一款成功的免费网游，我们不妨拭目以待。■

雪舞

snow@playgamer.com

2004年8月19日





世嘉宣布中国战略《莎木 Online》揭开面纱

8月3日，日本世嘉公司在上海召开中国事业战略发表会，宣布了在华事业的战略计划。世嘉公司董事长兼CEO里见治、董事长兼COO小口久雄、常务执行董事兼世嘉中国总裁冈村秀雄，以及研发执行董事中裕司和铃木裕等人出席了会议。

里见治表示，世嘉公司将对中国进行重点投资，未来的投资方向主要集中于三个方面：一是个人网络游戏，二是大型娱乐设施，三是中国研发基地。

世嘉公司此次引入中国的第一批网络游戏产品共三款：《莎木 Online》(Shenmue Online)、《梦幻之星网络版：蓝色冲击》(Phantasy Star Online Blue Burst)和《CT赛车网络版》(CT Racer Online)，其中《莎木 Online》为首次在公众面前亮相。会上，《莎木》系列的制作人铃木裕、《索尼克3D》的制作人见吉隆夫、《头文字D》的制作人新井健二，分别对上述三款产品作了介绍。

《莎木 Online》由世嘉公司与韩国JC Entertainment(《红月》、《Priest》开发商，以下简称"JCE")合作开发。在此次中日韩三方的合作关系中，JCE公司负责《莎木 Online》的开发及在韩国的运营和市场推广，世嘉则负责游戏开发的监督审查及与世界各地运营商的交涉、委托授权。该游戏的总制作人由铃木裕担任。《莎木 Online》在继承《莎木》系列的既有世界观以及上世纪八十年代香港背景的基础上，将游戏的范围扩大到了中国的其它地方。游戏中玩家既可以使用中国传统武术格斗技巧来体验真实的战斗，又可以通过神秘力量以体验更为刺激的流程。

《莎木 Online》的中国大陆代理商为上海天图科技有限公司(《天之炼狱》运营商)，预计于2005年2月开始内测，2005年正式收费运营。韩国地区的《莎木 Online》预计于2004年11月内测。

《梦幻之星网络版：蓝色冲击》为PSO的最新版本，该游戏在前作的基础上加入了宠物(MUG)系统以及更为丰富的道具、敌人和游戏模式。游戏的剧情通过"Quest"(任务)实现。对于中国市场而言，更为重要的是，游戏的记录将被保存在服务器端。PSO是世界上第一款面向家用游戏机的网络游戏，2000年首次在DreamCast主机上发布。截至2003年5月底，该游戏在DC、NGC、Xbox和PC等平台上的累计用户数为60万人。

《梦幻之星网络版：蓝色冲击》的中国大陆代理商为朝华数字娱乐有限公司，预计于2004年年内开始测试。该游戏在日本已于今年7月8日正式收费运营。

《CT赛车网络版》由世嘉公司与韩国现代数字娱乐公司合作开发，游戏融赛车要素与RPG要素于一体，提供有自由驾驶、竞技模式、情节事件等多种玩法，玩家还可以通过购买配件和贴纸来改进和个性化自己的赛车。

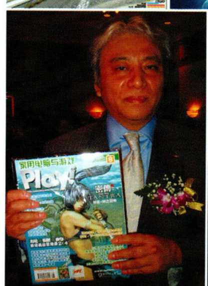
《CT赛车网络版》的中国大陆代理商为上海天纵网络有限公司(《天翼之链》运营商)。该游戏将于2004年秋季在韩国正式收费，目前在韩国的同时在线人数为18000人，总会员数为375万人。

世嘉表示，由于对中国市场缺乏了解，公司将在进入中国之初倚重于中国合作伙伴。世嘉称这种中韩日三方共同开发运营网络游戏的方式为"合作伙伴战略"，即结合韩国的技术、日本的经验与中国的市场。据制作人介绍，上述三款产品均针对中国市场加入了不同程度的本地化内容，例如在《莎木 Online》中将出现桂林、苏州、西安等城市以及少林拳等中国武术。

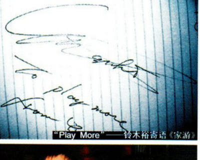
除MMO游戏外，世嘉公司还将在未来向中国市场推出"更便捷的休闲类网络游戏"以及动漫游戏产品。除在中国运营网络游戏外，世嘉还将通过世嘉上海，把研发基地向中国逐步转移。







冈村秀雄与《家游》合影



"Play More"——铃木裕寄语《家游》



铃木裕与家游工作人员合影





盛大浩方联手 内容平台互补

8月5日，上海盛大网络发展有限公司与上海浩方在线信息技术有限公司战略投资及合作新闻发布会，暨"传奇世界—浩方对战平台魔兽全国挑战赛"开幕式在上海召开。盛大网络董事长兼CEO陈天桥和浩方在线董事长李立钧等出席了发布会。

根据双方协议，盛大网络对浩方在线进行战略投资。同时，双方将在产品、渠道和市场等领域展开全方位的战略合作。

会后两位总裁接受了本刊记者的采访。对于浩方在线盈利能力的问题，李立钧表示："浩方平台成立不到两年时间，而腾讯、联众、网易、新浪等都已运作了六年左右，我认为浩方在盈利方面完全不存在问题。浩方所涉足的领域并不仅仅局限于电子竞技，在社区服务、休闲、资讯等方面都有自己的产品。目前，适合浩方的电子竞技或休闲类游戏，包括MMO游戏的自主研发都在进行中。"

谈到此次合作对盛大进军家庭用户市场的意义，陈天桥表示："盛大与英特尔、阿尔卡特和联通的合作，是盛大在渠道和平台上打通向下的通道，但路打通了，车子怎么办？与浩方的合作，就是要在这条路上输送出最好的车子。"陈天桥认为："盛大是内容提供商，我们是强内容、弱平台。和盛大相对的最典型例子是腾讯，我们是两个极端。从平台的概念来看，国内除腾讯以外，浩方是数一数二的。与浩方的合作，对双方来说都有很强的互补性。"

据浩方提供的数据，2004年7月，浩方在线对战游戏平台最高同时在线人数达32万，平均同时在线人数达20万。除在线游戏平台，浩方在线还建立并运营了国内最大的在线游戏竞技网站。

双剑合璧，连邦新推两款民族网游

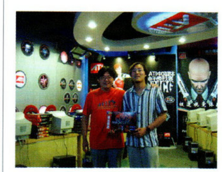
继2003年与目标软件签约联合运营《傲世online》后，国内最大的软件及网络游戏渠道商——北京连邦软件又与北京创意鹰翔公司签约联合运营《碧雪情天online》，与北京游戏巅峰公司签约联合运营《仙侣奇缘》。7月30日，连邦携手创意鹰翔、游戏巅峰在北京同时发布《碧雪情天online》、《仙侣奇缘》，共同演绎"双剑合璧，三强联手，再攀民族网游新高峰"。



创意鹰翔总经理林广利指出，相对于寻求第三方运营公司代理运营或完全独立运营，与连邦这样具有全国渠道终端推广能力的渠道商联合运营是大多数国产游戏开发商的理想选择。游戏巅峰总经理王炜坦言，选择连邦是因为看中连邦拥有国内最广泛的销售、推广网络。

据介绍，两款联合运营的国产原创新作《碧雪情天online》和《仙侣奇缘》都属策略型网络游戏，是大陆本土研发的以中国古代神话世界和武侠世界为背景，充分彰显中国传统文化的网络游戏。《碧雪情天online》于8月6日公开测试，《仙侣奇缘》亦将于8月底公测。

首届ATi电子竞技大赛MCG圆满结束



随着电子竞技在国内的普及，这一诞生于电脑和互联网上的体育运动吸引了越来越多的玩家参与。ATi作为图形芯片领域的巨人，一直致力于图形技术的研发与推广，为玩家带来更为逼真的游戏体验。游戏与电脑本就密不可分，作为电脑媒体的从业人员，对各种精彩的游戏也自然颇为精通。本着相互交流的原则，ATi在北京DNA数码体验馆举办了首届ATi中国媒体电子竞技大赛。本次比赛设置了《极品飞车：地下车会》、《反恐精英》、《雷神之锤III》和《魔兽争霸III》四个比赛项目。本刊编辑周越应邀参加《极品飞车：地下车会》的比赛并获得第一名。

新闻出版总署将对进口网游实施归口审批

目前，为进一步规范电子和互联网游戏出版市场，新闻出版总署和国家版权局联合发出《关于落实国务院归口审批电子和互联网游戏出版物决定的通知》，明确规定"新闻出版总署是国务院惟一归口审批引进版电子和互联网游戏的行政部门。"

中国电子游戏出版业始于1995年，至2003年底，新闻出版总署共审查批准出版境外著作权人授权的电子游戏出版物835种。

目前我国电子和互联网游戏市场依然存在许多问题，非法盗版的游戏充斥市场；有些电子出版物的内容有害未成年人身心健康；未经审查批准擅自出版引进版电子和互联网游戏出版物的问题较突出；个别出版单位用境外著作权人开发的互联网游戏作品冒充中国自主研发作品违规出版；一些单位未经境外著作权人授权违法出版造成侵权等。

根据此通知要求，电子出版单位出版引进版电子游戏出版物，互联网游戏出版机构出版引进版互联网游戏出版物，均应由所在地省、自治区、直辖市出版行政部门对内容进行审查，并提出审核意见；符合出版条件的报新闻出版总署审批。



松岗科技转战大陆《乱舞三国》遭遇尴尬

7月22日，台湾地区游戏厂商松岗科技在上海举办产品发布会，向媒体披露了网络游戏《乱舞三国》的部分细节。

《乱舞三国》是一款以三国为题材的全3D网络游戏，集角色扮演、即时策略与动作格斗等多种元素于一身。游戏最大的特色在于引入独特的战斗系统(如卡片系统、书简系统、乱舞技等)，玩家可以借助组合连击模式，体验如同PS2游戏《真·三国无双》般的战斗快感。游戏的主题曲将由周杰伦演绎。

游戏的研发较为顺利，但运营却遇上了尴尬。《乱舞三国》在大陆究竟属于内版还是外版，这一问题困扰着松岗。

《乱舞三国》由中国大陆、中国台湾和韩国三地共同研发，松岗科技出资，联竣信息科技负责游戏的企划和美术部分，韩国韩光软件旗下的JoyImpact公司提供技术引擎。其中联竣信息科技为外资企业，由台湾竣通集团在上海投资设立。

松岗科技线上游戏处总监陈居丰在接受本刊记者采访时说："海外游戏的引进受到限制，目前内版是受鼓励的。有人说只要在当地研发的游戏就算内版，有人说必须是内资公司研发的才算内版。说法很多，到底哪种才是可信的？"陈居丰表示，尽管《乱舞三国》的引擎由韩方提供，但版权和技术都掌握在松岗手上，并且游戏的企划和美术均以本地员工为主。

据了解，台制游戏可以拿到内版，但采用国外引擎授权研发的网络游戏应归入内版还是外版，尚无先例。国内曾有网络游戏厂商将韩国游戏改头换面，贴上"国产游戏"的标志并取得内版版号；《乱舞三国》作为国人主导研发的产品遭遇尴尬，令人对内外版的界定标准产生迷惑。

松岗科技为中国台湾地区的知名单机游戏代理商，2002年后曾在台湾地区代理网络游戏《魔剑》与《命运》。《乱舞三国》计划于2004年第四季度发行，目前大陆地区的代理商尚未确定。





网融世界，创意中国 第二届网博会将于10月在京举办

在国家有关部委的大力支持下，中国国际网络文化博览会继去年10月首次在北京成功举办之后，将于今年10月28日至31日在北京展览馆再度拉开帷幕。　第二届网博会将以"网融世界，创意中国"作为主题，充分体现文化部等政府部门在网络文化产业管理上的一种新思路：由监管为主、发展为主、服务为主、引导为主——立足于网络文化的根本特点，为国内与国外、技术与资本、政府与企业、企业与企业、企业与个人之间搭建一个互动、互通的平台；并倡导在"创意"的基础上，开发具有自主知识产权的网络文化产品，从而使网络行业得到真正的"大发展"。

本届网博会将根据我国网络文化市场的发展特点，充分展示国内外网络文化市场的现状和发展趋势，以网络视听、互动娱乐、在线教育、连锁主题网吧等四个方面为重点。

游戏之星网游防盗号系统推出

8月2日，由中国出版工作者协会游戏工作委员会组织的游戏之星网游防盗号系统介绍会在北京召开。

游戏工委辛晓征秘书长在会上介绍了目前网络游戏中盗号现象的严重危害，强调了游戏工委对解决这类问题的决心和信心，并对游戏之星防盗号系统的效果给予了肯定。

北京游戏之星软件有限公司总经理傅世华先生讲解了游戏之星网游防盗号系统的功能。此系统无需加装任何硬件，适用于所有网络游戏；运营商需事先安装该系统，并且是免费的；该系统已在中广网的《破天一剑》中测试，受到了玩家的一致好评。游戏之星将在系统调试完毕后与各大网游运营商合作，为所有网游玩家提供本套系统，详情请浏览游戏之星官方网站(www.gastars.com)。



神之领域公测开启 上海兆鸿显身北京

7月28日，上海兆鸿投资管理公司代理的《神之领域》产品发布会于北京举行，上海兆鸿总经理邱英泰及副总经理陈世明描述了兆鸿代理《神之领域》这款产品的历程，并对国内网络游戏产业的走向和趋势发表了看法。游戏研发商韩国Nexon的CTO表示韩方将集中技术力量为《神之领域》的大陆运营提供支持，后续版本开发及系统的完善也将是韩方努力的重点。

发布会上展示了《神之领域》的CG影片，着力描述了一对游戏中的玩家在努力完成新手成长历程的路上相识、相知、相恋的故事，上海兆鸿力邀一群充满青春活力的年轻人身着《神之领域》服装进行了一场精彩的COSPLAY表演，并以两位玩家的现场婚礼拉开了"神领"全国线下活动——"今天我们最美"花嫁喜郎活动。这也预示着改版后的《神之领域》除了已开放的天气系统外，结婚系统、转职系统、宠物系统也将陆续开放。



数码娱乐新生活，91开始

继一手创建的国内著名网络游戏门户17173.COM出让给搜狐后，网龙(中国)公司再次出手，全新打造的91.COM时尚数码娱乐平台即将开启。

网龙公司给91.COM的定位是一个全方位的数码娱乐休闲平台，将引导时尚数字娱乐新生活作为发展方向，提倡"健康游戏、快乐生活"的游戏新理念。

91.COM将提供一站式服务，包括网龙公司自主研发的大型网络游戏《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》的官方网站、多种时尚休闲游戏、91邮件系统、MP3、电影、Flash动漫、文学站、校友录、大型下载站等多个平台。所有的产品和服务，用户均可免费享受。同时91.COM还为用户提供了其他增值服务——会员服务、AVATAR换装、游戏道具等。



候选天使展开推广《科隆》大赛

由久游网为国内玩家精心打造的"科隆天使"选拔赛渐入佳境，报名参加本次活动的佳丽近千名，各路美女千娇百媚令人眼花缭乱。经过初期评审淘汰，复赛正风风火火展开：入围复赛的30位候选天使开始"火拼"，展开网络人气的对决，各显神通推广时下最受欢迎的网游《科隆》。

"秀出年轻自信的你，打造久游明日之星。"数百万巨额奖金、十万年薪将通过本次活动送出：一个展示自我的舞台已经准备就绪！谁是最终的"科隆天使"，还让我们拭目以待！

寻求中国合作商机 加拿大游戏代表团到访京沪

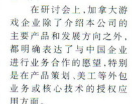
7月22日，加拿大驻华使馆组织了京沪两地的加拿大游戏代表团技术研讨会，来自加拿大的七家著名游戏企业包括：媒体开发工具商Alias公司(Maya)和Discreet公司(3DS Max)，专注于游戏解决方案的Digital Bus公司(基于宽带网的游戏发行)和Inlight Entertainment公司(为迪斯尼公司创作互动动画软件产品)，专门的游戏软件开发商Blister Entertainment公司(开发基于手机的钓鱼游戏)、Next Level Games公司(专注于各类游戏机游戏，北美最受欢迎的新开发商之一)和Bioware公司(《博德之门》系列、《星球大战：旧共和国武士》、《翡翠帝国》等知名游戏)。

在研讨会上，加拿大游戏企业除了介绍本公司的主要产品和发展方向之外，都明确表达了与中国企业进行业务合作的愿望，特别是在产品策划、美工等外包业务或核心技术的授权应用方面。





上海美影进军网游《隋唐英雄传》宣布开发



7月28日，上海美术电影制片厂、上海堤尼卡通和美国Mutable Realms公司在上海举行新闻发布会，宣布开发网络游戏《隋唐英雄传》。

据介绍，《隋唐英雄传》是一款全3D网络角色扮演游戏。游戏将再现真实的隋唐世界，主要突出绿林氛围，玩家扮演绿林好汉的角色，在乱世中寻求生存和发展，进而凭借自己的力量去改变世界。

《隋唐英雄传》将采用美国Mutable Realms公司开发的功能强大的"WISH"引擎，目前该游戏处于早期开发阶段，计划于2005年6月公开测试。

上海美术电影制片厂是中国最大的美术片生产基地之一，《隋唐英雄传》原为其创作的52集动画巨片，于去年暑期在国内播映。《隋唐英雄传》网络游戏将是上海美影第二次尝试由动画产业向游戏产业延伸，第一次为三年前的单机游戏《我为歌狂：夏日彩虹》。



成就至酷游戏体验 2004英特尔中国电子竞技精英训练营

8月10日至11日，为提高中国选手的世界级竞争水平，促进电子竞技在中国的职业化发展，历时两天的"2004英特尔中国电子竞技精英训练营暨电子竞技俱乐部发展论坛"在京举行。英特尔中国区市场总监庄海鸥先生在开幕演讲中表示，Intel将为电子竞技选手提供最佳平台，并通过支持赛事和活动，为提高中国的电子竞技发展水平助力。中国全国电子竞技运动会官员、瑞典SK俱乐部领队、韩国职业电子竞技俱乐部ISTAR ZONE俱乐部负责人、韩国网络游戏频道OnGameNet主持人和国内电子竞技俱乐部代表亨特尔俱乐部的负责人在发展论坛上共同探讨了电子竞技俱乐部在国内发展的道路，面临的挑战和困难；同时学习国际领先俱乐部的成功经验并分享国内成功俱乐部的经验和教训。



此次训练营云集了CEG、ESWC、WCG等国内主要电子竞技赛事中涌现出的30多位顶尖职业选手，并特别邀请了韩国和瑞典SK战队的电子竞技高手与国内选手进行友谊对抗赛。训练营还邀请了北京体育大学研究电子竞技体育心理学的讲师为选手们进行相关的心理培训。

弘扬新体育精神 CIG2004总冠名"波司登运动休闲杯"



8月16日，雅典奥运赛事正酣，CIG2004第三届中国电子竞技大会启动两个月，"波司登运动休闲杯"正式总冠名新闻发布会在北京召开。大会通报了各大赛区的最新赛况，同时启动了北京、上海两大重要赛区的赛事，我国最具品牌价值的服装品牌之一的波司登正式签约成为CIG2004的总冠名商。CIG获得传统知名企业的大力支持，标志着以CIG为引领的民族电子竞技运动已经超越了小圈子文化和边缘文化概念而走向成熟，逐渐被主流社会接纳和认可，CIG必定会将电子竞技运动所蕴涵的新体育精神进一步发扬光大。

SK战队与XPC同场争辉 浩鑫中国首家电竞体验中心揭幕

8月11日，由浩鑫公司倡导并组织，与Intel、ATI、微软、美齐、中国网通等知名厂商联合，在北京中关村科贸电子商城大厅举行了浩鑫中国首家电竞体验中心揭幕仪式暨新闻发布会。各公司代表在会上针对当今电子竞技发展趋势畅谈了各自的看法，并表示将在体验中心拿出自己最好的技术和产品，组合出最好的游戏对战平台。据悉，坐落于科贸电子商城四层的首家电竞体验中心，不仅为游戏玩家提供专业级的硬件配备和切磋交流的场所，更为厂商搭建起新的产品展示平台和销售平台。

浩鑫公司作为全球顶级CS战队SK的直接赞助商，特邀SK一行五人在揭幕仪式上闪亮登场，除了签名SK战队主题XPC并赠送陈列于体验中心之外，更在揭幕仪式后在体验中心亲自与15名自愿报名玩家组成的CS战队进行友谊赛，整个体验中心顿时被围得水泄不通。



2004广博会"DV推广周·DV产品影像媒体奖"揭晓

8月3日，中国国际广播影视博览会"DV推广周·DV产品影像媒体奖"评奖结果在北京五洲大酒店揭晓。经15家媒体的推荐及评选，最终索尼、松下、杰伟世、佳能、夏普以及三星公司的共9款数码摄像机获奖。本刊编辑石磊、周越应邀担当本次评奖的评委，并于8月26日参加了中央电视台的"DV2004：我们的影像故事"颁奖晚会。

松下推出可爱喵喵机A101

继推出"X移动"系列多款产品——"超小女性手机"X66、"足球手机"X11、"阳刚手机"X77等之后，由周杰伦代言的松下移动通信公司又推出了一款针对年轻人的黑白屏手机A101。这款被称作"喵喵机"的手机概念设计让人耳目一新，它的机身圆润俏皮，外壳采用新颖的仿橡胶材质，黄与黑或红与银的颜色搭配鲜艳醒目而不夸张。与这种简约时尚令人一见倾心的外形相呼应，A101的功能也是删繁就简追求精粹。动感活泼、简单可爱的造型设计以及精简的功能，很符合年轻人尤其是年轻学生的心态和实际需求。

DOOM3玩家梦想成真 NVIDIA推出GeForce6600



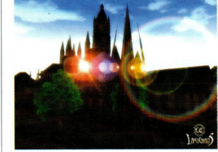
8月13日，NVIDIA公司在北京举行GeForce6600图形芯片发表会，推出了GeForce6家族的最新成员：GeForce 6600GT与GeForce 6600，这是第一款以主流价位提供卓越性能、SLI多GPU技术及Shader Model 3.0特性的图形芯片，也是继美国之后全球第二个发表此一最新产品的发布会，体现出NVIDIA对高速增长的中国3D显卡市场的关注。发表会上以最新3D主视角游戏DOOM3作为产品实际游戏效能展示，知名电竞赛手RocketBoy和Leon到场表演了一场高手对决，全特效支持、保持60帧画面的GeForce 6600显卡将这一最新显卡杀手级游戏大作轻松展现。建议零售价199美元的GeForce 6600GT图形芯片预计将于9月底由多家世界顶级显卡制造商推出。



联梦活力签约新作《Last Chaos》

韩国老牌网络游戏公司NAKO于8月11日在汉城举办新闻发布会宣布，联梦活力(M Dream Inworld)取得其所开发的最新网络游戏《Last Chaos》的海外版权。有业内人士认为《Last Chaos》是目前极少可以同将上市的《魔兽世界》比肩的作品之一。该游戏未来在中国大陆地区的运营将由联梦活力负责。

《Last Chaos》是NAKO公司秘密开发两年的大作，是以被遗忘的古代天堂和魔界的多种族之间的混乱大陆为背景的正统幻想MMORPG。目前该游戏最为引人注目的是其优秀的画面效果，游戏中的宠物和骑乘系统也相当有特点。玩家骑乘的将是会飞行的宠物，在3D世界中自由行动。





《绝对女神》举办媒体见面会

7月22日，北京地区的30余家游戏媒体应北京金玉天立软件科技开发有限公司之邀参加了《绝对女神》的媒体见面会。

会上演示了《绝对女神》的最新版本并宣布《绝对女神》于8月10日进行公开测试。金玉天立的董事长孙正先生向媒体代表们阐述了公司"以玩家为本"的运营理念。以公测为契机，金玉天立将在市场推广和客户服务方面加大力量，力争为广大玩家奉献一款精品力作。作为《绝对女神》销售总代的晶合时代总裁张友利先生也表示：以优良的游戏品质和专业的运营团队为基础，依托万杰集团的雄厚资本，晶合时代颇具竞争力的销售推广体系，一定会使《绝对女神》在竞争激烈的网游市场上取得不俗的成绩。





你的创意，我的精彩 丹丁DX8炫酷创意LOGO设计比赛



以色彩讨人欢心的丹丁DX8 MP3播放器素有"色之魂"的誉称，时下，你也可以为这道大餐添加你心中的调味剂——设计炫彩待机LOGO，赢取丰厚大奖！丹丁中国区总代理昂达电子的丹丁杯DX8幻彩LOGO征集大赛正在火热举行！LOGO设计要求充分体现DX8色彩的魅力，突出纤巧动人、造型唯美，以及色彩、情绪的表达征集时间为8月18日至9月20日，详情请参阅www.onda.cn/move/dx-8/index.jsp。

声音

"我们非常同情斯蒂芬·帕克拉的父母和他的家庭，但我们拒绝任何将这一悲剧事件与游戏《猎杀者》联系在一起的说法。这款游戏被英国电影分级委员会定为18禁游戏，不应该出现在一名未成年人的手中。而且需要强调的是，并不能仅仅因为某人拥有这款游戏，就认为这款游戏应对所发生的事件负责。"




华伦·勒布兰克（左）及其同犯

——14岁的英国男孩斯蒂芬·帕克拉被17岁的同伴华伦·勒布兰克杀死，帕克拉的父母认为这是由于勒布兰克沉迷于游戏《猎杀者》（Manhunt）的缘故，ELSPA（英国娱乐休闲软件出版者协会）则认为不应将谋杀事件与游戏联系在一起。《猎杀者》是一款极度血腥暴力的游戏，开发者为《侠盗猎车手》系列的制作商RockStar公司。

"这位见习警察并未要求或实施无令状逮捕，这是严重的失职。如果他们遵照无令状逮捕的程序，将罪犯拘留在监狱内，就可以避免这场悲剧。"
——27岁的美国青年特洛伊·维多利诺和三名同犯，因Xbox游戏机和衣物被窃，而用棒球棍和小刀残忍地杀害了同室居住的四男一女。在媒体纷纷将罪因归咎于Xbox时，佛罗里达警方并未推卸自己应承担的责任，他们开除了四名有渎职之嫌的见习警察。

"这是我们对军人们表达感激之情的方式，感谢他们为国家所做出的巨大牺牲。我们希望他们在与家人和朋友一起玩《城市英雄》时，能享受到快乐。"
——NCSoft北美公司总裁罗伯特·加里奥特将2000套网络游戏《城市英雄》（City of Heroes）赠与曾在中东执行任务的美国军人。这一促销活动被命名为"英雄中的英雄"（Heroes of Heroes）。

"那些整日沉迷互联网游戏的士兵没有任何朋友，也没有什么业余爱好，而且他们一点儿也不注意军人形象，整日蓬头垢面不拘小节。他们还向部队心理医生表述自己的苦衷，称自己无法在军队再呆下去了。"

——芬兰国防部发言人称，部分芬兰现役士兵由于沉迷互联网游戏而被开除军籍。芬兰军队应征部门指挥官朱瑞基·基维拉认为，这些年轻士兵在部队的生活中未能尽自己的职责，是在虚度光阴。


希腊女子柔道选手尤阿诺

"他俩在打电脑游戏时发生了口角，他们在争论该由谁来开始那盘游戏。没想到这场争吵会不断升级，最后，尤阿诺竟冲向阳台直接跳了下去！"
——即将入住奥运村的希腊女子柔道选手尤阿诺，因与男友克里索斯托米德在玩游戏时发生争吵，从楼上一跃而下，身受重伤。两天后，深感内疚的克里索斯托米德也从同一地点纵身而下，上演了一出"奥运版罗密欧与朱丽叶"的悲剧。

"这是我在这儿度过的第七夜了，妈妈每天晚上六点钟把我丢在这儿，让我在这儿玩游戏，第二天再把我接回去。她说她得交钱给这里的人，就像在学校里那样。"
——澳大利亚昆士兰州的一些父母将网吧当作廉价的儿童保育所，他们在无暇照看孩子的时候，就把他们丢在网吧，让他们在网吧通宵玩游戏。这些网吧的营业时间通常从周末的晚上6点开始，直到第二天早晨。每个孩子约收费15至20美元。这些父母的不负责任的做法引起了公众的极大不满。

"在学校天天学习累死了，现在网吧又不让进，总得找地方玩玩吧。"
——未成年人被禁止进入网吧后，又开始向游戏机房悄悄回流。听了这位被记者抓住的学生的话，倒也没觉得有什么错。

"我们的MM在游戏中有着出色的表现，每一个MM都有丰富的网游经历和经验，我们不比任何公会差。"
——2003年8月成立的凤凰公会据说是中国第一个"女性网游公会"，这个网游公会的成员现在有40多名，而且都是纯女性。她们的目标是"给姐妹们一个最好的环境一起玩游戏"。

外刊概览



Computer Games
《越战英豪》
（Men of Valor）

越战永远是个充满争议的话题。这一次，《荣誉勋章》的制作者们为我们带来了一场打破常规的丛林战争。你将扮演美国海军陆战队3营B连的一名士官，故事由1965年美军正式参与越战的岘港登陆开始，至1968年那场令美军遭遇噩梦的春季攻势结束。



Computer Gaming World
享受子弹时间
（Bullet Time）

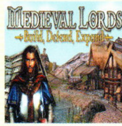
在等待《毁灭战士3》和《半条命2》的同时，别忘了还有许多同样优秀的射击游戏即将面市，比如Monolith公司的这款《恐惧》（F.E.A.R）。另外还有《边缘人》（Pariah）、《迷失地带》（S.T.A.L.K.E.R）和《共和国指挥官》（Republic Commando），也堪称潜在的"《毁灭战士》杀手"。



Electronic Gaming Monthly
《指环王：第三纪》
（Lord of The Rings：The Third Age）

继《最终幻想》后又一部激动人心的角色扮演游戏。今天再谈论电影《指环王》三部曲显然已经有点过时了，但这并不意味着你只能把链甲束之高阁。美国艺电的这款《指环王：第三纪》将电影《指环王4》与《最终幻想》完美地融合在了一起。

国内上市星运表



建筑成就奖
中世纪古堡

城市建造策略类游戏终于摆脱了格子的束缚，我们终于可以在任何地方进行建设了。更为让玩家兴奋的是，《中世纪古堡》强调军事的发展，加强了策略的成分，游戏更加具有挑战性。



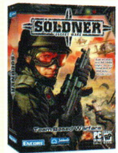
奇幻改编奖
苍穹霸主Ⅱ

"前所未有的最佳回合制奇幻风格游戏"这是Gamespy对《苍穹霸主Ⅱ》的评价。也许Gamespy对该作品的评价过高了，但《苍穹霸主Ⅱ》却绝对可以称为回合策略类游戏佳品。相比于前一作，游戏加入了RPG成分，更加注重故事性。



职业狂飚奖
科林麦克雷拉力赛Ⅳ

科林·麦克雷失业了，但"科林麦克雷拉力"继续着他的辉煌。游戏中收录了超过20辆拉力赛车，8种不同的游戏模式，8个国际拉力赛场地，算的上相当权威的拉力赛游戏了。难怪"科林麦克雷拉力赛"系列被称为欧洲最强赛车游戏。



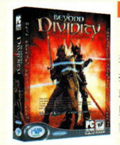
军事百科奖
雇佣兵：秘密战争

在《雇佣兵：秘密战争》里面将出现超过60种的先进武器，而游戏里武器数量最多的国家竟然是中国。游戏中还将设计有70种交通工具，包括机车，作战坦克，和喷气式飞机。军事爱好者绝对不可以错过。



反恐无限奖
影子行动：红色水银

还是反恐题材，依旧是"三角洲特种部队"，《影子行动：红色水银》选择了两个最俗气的部分，却吸引了很多玩家的眼光，这再次证明一些最"俗气"的东西也是最有市场的，但是不是真的还要玩家自己验证了。



提前热身奖
神界外传

《神界外传》完全可以看为是《神界Ⅱ》的热身，据说LARIAN从2002年底就已经着手开发了，而目的则是为了在《神界Ⅱ》到来前保持《神界》的温度。《神界外传》在系统上与《神界》没有太大的区别，做了一些简单的加强而已。

点评：Kurdt

奥美软件

Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/07	68
地面控制Ⅱ大撤退	Massive	ST	中文	待定	2004/07	68
杀手杰克	Sierra	FPS	英文	待定	2004/07	67
戴帽子的猫	Sierra	AC/AV	英文	1	2004/08	68
狮心王	Sierra	RP	中文	2	2004/08	58
英伦霸主Ⅲ	Sierra	ST	中文	2	2004/09	68
神界外传	CDV	RP	英文	2	2004/09	67

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
秋之回忆：想君	KID	SI	中文	待定	2004/Q3	待定
万夫莫敌：圣女传	Enlight	AC	中文	1	2004/Q3	待定
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	1	2004/Q3	待定
铁道王	JOWOOD	SI	中文	1	2004/Q3	待定
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	1	2004/Q4	69
苍穹霸主Ⅱ	NIVAL	SI	中文	2	2004/Q4	待定
超魔法大战	Enterbrain	RP	中文	1	2004/Q4	待定
沉默小组1942	NIVAL	ST	中文	1	2004/Q4	待定
模拟邻居Ⅱ	JOWOOD	SI	中文	1	2004/Q4	待定
特勤机甲队Ⅵ	工画堂/KOGADO	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
战神狂神天威Ⅲ	Enlight	ST	中文	待定	2004/Q4	待定

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/06	69
指环王：王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/07	79
荣誉勋章：奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定
模拟人生：魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q3	待定
哈利·波特：魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q3	待定

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
海滨嘉年华	EIDOS	SI	中文	1	2004/06	49
杀出重围Ⅱ	EIDOS	RP	中文	2	2004/08	49
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/08	49
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/08	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/08	49
影子行动：红色水银	Atari	FPS	待定	1	2004/08	49
极道无间Ⅲ	Atari	AC/AV	中文	待定	2004/10	待定
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/Q3	69
闪点行动Ⅱ	Atari	FPS	待定	待定	2004/Q4	待定

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/07	58
神偷Ⅲ	ION Storm	AC	中文	2	2004/08	58
热血江湖	KRGsoft	RPG	中文	2	2004/09	48

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773- 客服部

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
文化Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	3	2004/Q2	58
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中文	2	2004 Q2	58
文化Ⅲ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58
科林麦克雷拉力赛Ⅳ	Codemasters	RC	中文	4	2004/Q3	69
虚幻竞技场 2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/Q3	88

世纪雷神

Tel:010-82098054 E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
突袭Ⅱ加强版:现代战争	CDV	ST	中文	2	2004/07	29.9
铁路大亨Ⅲ探索中国	Gathering	ST	中文	2	2004/07	29.9
冠军足球经理03-04:欧洲杯数据版	EIDOS	SP	中文	1	2004/07	29.9
丛林之狐:阿尔法之拳	TK2	FPS	中文	3	2004/07	29.9
中世纪古堡	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定
登陆日	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定
危机最前线Ⅱ军刀中队	TK2	AC	中文	待定	2004/09	待定

育碧软件

Tel:021-58788969 E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/06	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/06	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/06	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/10	待定

东方娱动

Tel:010-62501955 E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/06	49
航海大时代:海盗王	ASCARON	SI	中文	1	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(英文版)	Strategy First	ST	英文	2	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004/06	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/07	49
对抗罗马	Independent Arts	ST	中文	1	2004/07	49
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004/08	49
雇佣兵:秘密战争	Encore	AC	中文	2	2004/08	49
末日之战	CDV	ADV	中文	2	2004/08	49

寰宇之星

Tel:010-82650151-105 E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/Q3	待定
仙剑奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:新绝代双骄Ⅰ、Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	8	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004/Q3	待定
三国群英传Ⅴ	奥汀科技	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
幻想三国志Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/Q4	待定

网络游戏公开测试表

游戏	运营商	网址
天堂Ⅱ	新浪乐谷	http://www.lineage2.com.cn
天翼之链	天纵网络	http://www.joyzone.com.cn
绝对女神	金玉天立	http://www.gth-online.com.cn
神话	聚友网络	http://www.ryl.com.cn/
科隆	久游网	http://corum.9you.com/
巨商	游戏橘子	http://game.gamania.com.cn/jushang
神之领域	上海兆鸿	http://www.asgard.com.cn
刀剑 online	搜狐	http://bo.sohu.com
信仰	天晴数码	http://xy.91.com/home.htm
命运 2.0	欢乐数码	http://www.wydcn.com
侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.com.cn/
幻灵游侠 3.0	天晴数码	http://hl.91.com/
奇侠	赛维创世	http://www.xonline.com.cn/
碧血晴天 ONLINE	创意鹰翔	http://www.bxonline.net/
梦想	硅谷动力	http://ww.netdream.com.cn
雅典娜	金智塔	http://laqia.gameking.com.cn
辉煌	万向通信	http://www.hhonline.com.cn

近期内测网游焦点

游戏	运营商	网址
密传	欢乐数码	http://www.tantracn.com
英雄王座	17GAME	http://www.yxwz.com/
武林外史	盛大	http://do.poptang.com
封神传说	金山	http://fs.kingsoft.com/
封神传说	光通	http://www.nabi.com.cn/
三国策III	皓宇互动	http://www.sgconline.com.cn/
传奇 3G	光通	http://www.mir3.com.cn/newmir3/index.html
足球经理在线	新大陆	http://www.managerzone.cn/
铁血三国志	北京华义	http://www.txsangou.com
墨香	腾武	http://www.moxiang.com.cn/
航海世纪	游戏蜗牛	http://www.hanghai.com/
赤龙剑心	万马网络	http://www.dragonheart.com.cn/

国际上市星运表 Sep 2004

[以上资料由 hapiii 提供]



冰球 2005 NHL 2005

娱乐至上指数：★★★★
游戏类型：体育
类似游戏：《冰球 2004》（NHL 2004）
制作公司：EA Sports
发行公司：EA Sports
上市日期：09 月 01 日

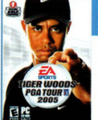
在 FIFA 系列走向衰亡之际，NHL 和 NBA 系列依然能不负众望。NHL 系列越来越趋向以游戏性为主，尽管会被专家们嗤之以鼻，但是能吸引到玩家就是成功。



过山车大亨 II 三倍战栗 Rollercoaster Tycoon 2: Triple Thrill Pack

唯利是图指数：★★★
游戏类型：模拟经营
类似游戏：《过山车大亨 II》（Rollercoaster Tycoon 2）
制作公司：Chris Sawyer
发行公司：Atari
上市日期：09 月 07 日

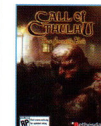
其实就是一个合集，包含了原作和 2 个资料片。2 代画面和游戏模式本身就和 1 代没什么两样，干脆把整个系列全部做成一个合集算了，毕竟即将来临的 3 代采用的是一个彻底颠覆原系列风格的全 3D 引擎。



老虎伍兹世界巡回赛 2005 Tiger Woods PGA Tour 2005

被逼无奈指数：★★★☆
游戏类型：体育
类似游戏：《老虎伍兹世界巡回赛 2004》（Tiger Woods PGA Tour 2004）
制作公司：EA Sports
发行公司：EA Sports
上市日期：09 月 20 日

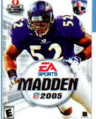
畅销游戏往往最希望能有续作成系列，偏偏体育游戏系列一年一度的续作雷打不动，要有突破却很困难，于是只得硬着头皮扩充庞大的"真实"数据资料库。



恶魔的呼唤：黑暗角落 Call of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth

不寒而栗指数：★★★☆
游戏类型：动作冒险
类似游戏：《生化危机 III》（Resident Evil 3: Nemesis）
制作公司：Headfirst Productions
发行公司：BETHESDA
上市日期：09 月 03 日

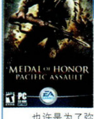
根据知名作家的恐怖小说改编，主角的生命状态将严重影响到游戏过程，怪物的数量种类之丰富一如既往。幸运的是，PC 版是原创，不再是尴尬的移植版。



疯狂橄榄球 2005 Madden NFL 2005

有勇有谋指数：★★★☆
游戏类型：体育
类似游戏：《疯狂橄榄球 2004》（Madden NFL 2004）
制作公司：Electronic Arts Tiburon
发行公司：EA Sports
上市日期：09 月 08 日

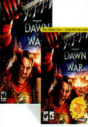
Tony Bruno 的脱口秀将玩家带入真实的 NFL 世界，在防守上导入了最新的"Hit Stick"擒抱功能。特别注重了球队经营模式，毕竟这一内容已成为运动类体育游戏的"标配"项目。



荣誉勋章：太平洋攻击 Medal of Honor Pacific Assault

锦上添花指数：★★★★
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《荣誉勋章：联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault）
制作公司：EA LA
发行公司：EA Games
上市日期：09 月 20 日

也许是为了弥补《旭日东升》缺席 PC 平台的遗憾，EA 制作了第 3 个资料片，同样将战场设置在太平洋。由于开发周期的原因，更换了 3D 引擎，反而令游戏品质提升不少。



战锤 40000：黎明之战 Warhammer 40,000: Dawn of War

货真价实指数：★★★☆
游戏类型：即时战略
类似游戏：《地面控制 II》（Ground Control 2: Operation Exodus）
制作公司：Relic
发行公司：THQ
上市日期：09 月 20 日

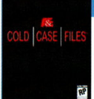
百人同屏的战斗场面气势磅礴，游戏引擎能表现真实的高分辨率，而绝非以缩小造型为牺牲。自由的缩放视角便于观察，宏观和微观的控制都能兼顾。



半条命 II Half-Life 2

粉墨登场指数：★★★★☆
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《半条命》（Half-Life）
制作公司：Valve Software
发行公司：VU Games
上市日期：09 月 03 日

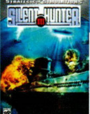
经历了去年的代码被盗事件，使得原本就飘忽不定的上市日期更加迷离，但愿这次真的是"真的"了。国外玩家能够得到免费的 T 恤，国内玩家就没这么幸运了。



悬案之谜 Cold Case Files

再现真相指数：★★★☆
游戏类型：策略
类似游戏：《犯罪现场 II 黑暗动机》（CSI 2: Dark Motives）
制作公司：Activision
发行公司：Activision
上市日期：09 月 14 日

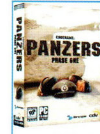
美国 A&E 电视频道的经典节目，专门介绍历史上悬而未结的案件。游戏就选材于其中的一些案件改编而成，只是目前还没有了解到游戏方式和细节。



猎杀潜航 III Silent Hunter III

迎难而上指数：★★★★
游戏类型：模拟海战
类似游戏：《猎杀潜航 II》（Silent Hunter II）
制作公司：Ubisoft
发行公司：Ubisoft
上市日期：09 月 21 日

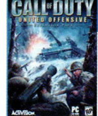
相对而言，潜艇模拟游戏实在不多见，操作枯燥缺乏游戏性是一大因素，资料匮乏也是很现实的困难，机密程度更甚于战机，因而能再推出续作，实在勇气可嘉。



代号：装甲 Codename: Panzers Phase One

真实战争指数：★★★★
游戏类型：即时战略
类似游戏：《突袭 II》（Sudden Strike II）
制作公司：CDV Software GmbH
发行公司：Gathering of Developers
上市日期：09 月 05 日

开发小组曾经开发过很另类的 SLG《猪兔争霸》，但这个现实题材的战争游戏却是非常正统的，对各种细节描写的详尽不亚于《突袭》，3D 画面异常火爆。



使命召唤：联合进攻 Call of Duty: United Offensive

再度召唤指数：★★★★
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《荣誉勋章：突出重围》（Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough）
制作公司：Gray Matter
发行公司：Activision
上市日期：09 月 14 日

资料片与原作的变化仅仅在于武器、地图和任务，玩家将先后扮演前苏联、英国、美国士兵，完成 10 大任务。需要提醒的是，游戏时间背景跳跃较大，需要玩家全神贯注。



星球大战：前线 Star Wars Battlefront

人多势众指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《战地 1942》（Battlefield: 1942）
制作公司：Pandemic Studios
发行公司：LucasArts
上市日期：09 月 21 日

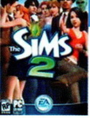
专业电影人设计场景，力图再现影片中激动人心的场面，引擎的各种滤镜提供了柔和的画面和真实的光影。游戏模式的重点在于多人作战，显然是模仿《战地 1942》。



疯狂飙车 Juiced

切勿仿效指数：★★★
游戏类型：赛车
类似游戏：《疯狂出租车 III》（Crazy Taxi 3: High Roller）
制作公司：Juice Games
发行公司：Acclaim
上市日期：09 月 06 日

英文名称是酒醉的意思，意味着整个游戏将是如同酒后开车那般疯狂。联想到近期轰动的黄亚妮事件，与其在大街上伤天害理，还不如就在游戏中尽情发泄更安全。



模拟人生 II The Sims 2

千呼万唤指数：★★★★☆
游戏类型：模拟养成
类似游戏：《模拟人生》（The Sims）
制作公司：Maxis
发行公司：EA Games
上市日期：09 月 14 日

第一代衍生出 7 个兄弟姐妹之后，终于艰难地诞生了下一代，力争成为游戏史上最具无限延展性的单机游戏。今年似乎是跳票大作集体亮相的一年，也应了那句话：出来混的早晚是要还的。



影子行动 Shadow Ops: Red Mercury

拯救世界指数：★★★☆
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《三角洲特种部队：黑鹰坠落》（Delta Force: Black Hawk Down）
制作公司：Zombie
发行公司：Atari
上市日期：09 月 21 日

玩家在游戏中的身份是"三角洲特种部队"的成员，要找回失踪的核武器"Red Mercury"，画面效果豪不逊色于"三角洲"系列。至于人工智能向来是 FPS 游戏所强调的，至于事实如何，拭目以待吧。



本月，各榜单的前两名全无变化，不知是众位玩家的共识？还是对目前的游戏市场缺乏激情所导致的。

网易的《梦幻西游》在本月终于打入发烧榜当中，事实上，几个月前已经有不少读者表示出了对该作品的极大兴趣，只是直到本月诸位对此游戏的关注才形成了相当的势力。看来轻松活泼形象再加上烂熟的情节，果然达到了游戏最初设计的目的。

尽管本月《毁灭战士III》已经在国外上市，但在期待榜上却还有不少玩家表示热切的渴望，看来是在填写回函时仍没有得到游戏吧。相对 DOOM3，漫长的《半条命 II》等待也将在 9 月划下句号，9 月应该算是单机玩家的节日了。网游自然也不示弱，《天堂 II》将在 8 月 26 日展开公测，难以想象需要多少组服务器才能满足玩家的热情。另外，前一段闹得沸沸扬扬的《封神传说》之争似乎暂时告一段落，光通的在游戏背景上更贴近原著，但游戏在玩家心目中的位置，还要静观未来榜上表现。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004 年 8 月号“中国游戏风云榜”幸运读者：梁德睿（陕西） 邵佳（上海） 王晶智（福建） 张璐（云南） 史若鹏（太原）

经典榜

排名	游戏	厂商
1	魔兽争霸 III 冰封王座 Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/ 奥美电子
2	半条命：反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
3	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
4	暗黑破坏神 II 毁灭之王 Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/ 奥美电子
5	星际争霸 Starcraft:Brood War	Blizzard/ 奥美电子
6	传奇 The Legend of Mir	Actoz/ 盛大网络
7	魔力宝贝 CrossGate	网星 / SQUARE ENIX
8	轩辕剑 III 外传：天之痕	大宇 / 育碧软件
9	奇迹 MU	Webzen/ 上海九娱
10	使命召唤 Call of Duty	Infinity Ward/ 育碧软件

发烧榜

排名	游戏	厂商
1	魔兽争霸 III 冰封王座 Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/ 奥美电子
2	半条命：反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
3	轩辕剑 IV 外传苍之涛	大宇 / 寰宇之星
4	魔力宝贝 CrossGate	网星 / SQUARE ENIX
5	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件
6	实况足球 VII 国际版 Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	Konami
7	传奇 3 The Legend of Mir 3	Wemade/ 光通娱乐
8	奇迹 MU	Webzen/ 上海九娱
9	梦幻西游	网易
10	仙境传说 RAGNAROK ONLINE	GRAVITY/ 智冠

期待榜

排名	游戏	发售时间
1	魔兽世界 World of Warcraft	未知
2	仙剑奇侠传 III 外传	2004 年第三季度
3	天堂 II Lineage 2	2004 年 8 月
4	三国志 X 中文版	未知
5	半条命 II Half-Life 2	2004 年
6	毁灭战士 III DOOM III	2004 年 8 月
7	铁血三国志	2004 年第三季度
8	模拟人生 II The Sims 2	2004 年 9 月
9	天翼之链 Tales Weaver	2004 年第三季度
10	航海世纪 VOYAGE CENTURY	2004 年 10 月

中国游戏企业人气榜

排名	企业
壹	大宇资讯
贰	寰宇之星
叁	金山软件
肆	盛大网络
伍	网易
陆	育碧软件
柒	奥美电子
捌	光通娱乐
玖	北京华义
拾	智冠电子
拾壹	美国艺电
拾贰	新天地
拾叁	上海九城
拾肆	新浪
拾伍	搜狐
拾陆	光谱博硕
拾柒	世纪雷神
拾捌	阳光娱动
拾玖	东方娱动
贰拾	天晴数码

■名称 封神传说　■制作 烈火工作室　■内测 2004年9月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗　■代理 金山　■版本 中文版



在为这个专题构想名字时，我突然想起曾有一位资深的游戏策划人对我说的一句话："从古至今，人类从来没有停止过对自身世界的幻想。如今终于可以把停留在意识或文字形态的幻想，搬到虚拟网络中来体验，这就是网络游戏。"虽然此说有偏颇之处，但并非全无道理。看一下如今韩国人所制作的"泡菜"，空泛的背景以及大量克隆的设定，使其变成缺乏乐趣的"华丽品"。其历史文化的沉淀不足，缺少可以借鉴的故事背景，从而反映出所制作的游戏苍白，当是原因之一。那么回头来看中国文化的宝贵财富，是否就应该会有惊喜给我们？且来看看今天的专题，主题便是即将与诸位见面的国产新网游——《封神传说》。



PART1·传承下的《封神传说》

因为我们熟悉《封神演义》

金山为什么会以《封神演义》为背景来制作《封神传说》？在制作专题期间，我曾经向《封神传说》的主策划尚进提出此问，得到的答案只有一句：因为我们熟悉《封神演义》。后来当我翻阅《封神传说》研究发手记时，发现了制作这款网游的最初想法。

我们三个人迫不及待的开始了我们自己产品的构思，第一次剧本讨论是在我家的客厅里。当时除了我们三个人，还有我的邻居，一个现代派诗人和他在广播电台作主持人的夫人，拿着《封神演义》狂侃到深夜。

今天看来，当时的讨论成果都非常不成熟，现在所保留的，只是我们要做一款有"异人"和"甲士"种族的中国魔幻网游。不过，就这一点我觉得对我们自己已经非常有纪念意义，我们想按照我们这代人的理想，重新刻画中国的神话史，到现在都不曾改变。

——摘自〈尚进研发手记〉

因为对《封神演义》文化的熟知，从而可以将传统传承的文化更好地在游戏中体现。因为玩家对《封神演义》的熟知，也就能更好地从游戏中获得乐趣。这便是我对尚进此话的理解。但是新的疑问出来了，研发队伍尚且好说，但现在被日本漫画、美国大片宠坏的年轻一代，他们会熟悉《封神演义》么？

从《封神演义》至《封神传说》

公元前4500年前后，占有中原广阔土地的炎帝部落内部发生严重分裂，黄帝部落在首领姬轩辕的领导下，在阪泉之野大败炎帝部落，成为中央大帝。不甘心受到异族统治的九黎部落首先起兵反抗，炎帝部落的首领们也纷纷响应，轩辕率兵应战。双方在涿鹿大战三年。九黎部落终于战败，首领蚩尤被杀。

天下既平，志得意满的姬轩辕在具茨山大封功臣，三百六十五位有功之臣都被封为神，人界与神界之间的大门被打开，绵延数千年的人神时代就此开始。每一个轮回到来的时候，天帝就会将封神榜降落人间，人类世界的战争也会随着封神榜的到来而准时爆发。在战争中牺牲的人类英雄们，不论他们是轩辕，神农，还是蚩尤的后裔，都可以被封为神仙，从此身登天界。

——摘自《封神传说》背景故事



《封神演义》是一部继承了中国许多幻想文化的神怪小说。其主要讲述了商末周初，纣王昏庸，姜子牙奉其师元始天尊之命，下山辅助姬昌父子建立周朝，同时自己顺应天意，完成封神大业。我们熟悉的托塔天王、哪吒等，都是在此次封神中晋升仙界，荣登仙班。《封神传说》在此基础上，融合了中国更古老的黄帝与蚩尤之战的传说，同时也基本界定了游戏中3个职业的特性。

《封神传说》的三大职业

远古时代，人神共舞。

甲士、道士、异人三大职业分别享用甲士坐骑，道士神鸟、异人羽翅；奇妙的变身系统；强劲的召唤术；十八星宿祷告系统；太岁之轮预知人的未来。

—摘自《封神传说》角色设定

金山的各种游戏宣传资料中，都有以上这句话，但是并没有公开详细的角色职业介绍，据说他们是希望以此给玩家一些悬念，真正的职业特性则需要玩家通过自己真实的体验去了解。不过，在此次专题中，我们也不妨给大家透露些职业设定方面的一手资料。



甲士：居住在东方、北方、中央的神农族人，继承了神农民族崇尚自然，狂野不羁的特点，拥有强大的力量和充沛的体力，在战斗中他们可以使用沉重而锋利的武器，对敌人造成致命的伤害；同时也可以披上坚硬的护甲，有效抵御敌人的进攻。商朝的王室和贵族大多是神农族人，纣王本人就是一位英勇的甲士，能够托梁换柱，手格猛兽。

甲士以物理攻击为主，是典型的肉盾型角色。大战中，甲士利用自身的冲击力和抗高级攻击的防御使得甲士往往会成为帮战、国战或者攻城战斗中的英雄。除了攻击性技能，甲士还可以为自己治疗，并拥有神行术等。高级甲士可以驾驭猛兽，其中最威猛的坐骑非麒麟莫数，当这些猛兽在飞奔时，相信所有喜欢甲士的玩家都将有一股神奇又自豪的感觉的。

异人：居住在南方的人们多为蚩尤族人，继承了蚩尤永不服输的精神，并在多年的社会底层生活中养成了隐忍深刻的性格，他们擅长使用非凡的意念力来召唤神兽助战，同时也可以通过神秘的诅咒来削弱对手的能力。蚩尤族人除了在南方定居之外，也有很多在外闯荡，商朝太师闻仲、周朝大将杨戬、商朝皇后妲己等都是其中的英杰。

异人是一个特殊的职业，靠召唤兽战斗而本人并不直接与对手接触。召唤能力的强弱，除了具备异禀之外，还要看召唤兽收集的敌人尸气数量。此外，异人的交通工具是翅膀，它们不但变化多端功能各异，还使异人这个职业变的更漂亮更富于神秘的幻想。



道士：居住在西方，包括昆仑山在内的多为轩辕族人。他们精通阴阳五行的哲理，深知天道变化的规律，可以借助天地间冥冥流转的地、水、火、风四大元素的力量对敌人进行毁灭性的打击。西岐的居民和昆仑山上的道士大多是轩辕族人，姜子牙擅长水系道术，周武王则略通风系道术。

道士以魔法攻击为主，是典型的魔法型角色。道士技能分为雷系、土系、水系、火系，持有不同属性的法器，可以使用不同属性的攻击系魔法。游戏中比较有趣的设定是，道士们可以驾驭各种飞禽，早期有雀鹰、仙鹤，后期有凤凰等等，总之，由于道士魔法系的区别，使得道士培养方向比较众多，玩家也能在后期练级发展为全能道士。

事实上，不管是甲士或道士，在其他网游里我们并不陌生，倒是异人显得新鲜。可以预见，在游戏开放后，异人职业将受到玩家追捧。至于3种职业的平衡性，基于目前的资料无法判断得出，只有留待日后真正去体验游戏了。

PART2·幻想与创意的火花

在金山的《封神传说》产品见面会上，雷军、张志宏、尚进，每个人上来发言时，都把即时战略和城帮系统挂在嘴边，我想，他们是希望强调一件事，那就是这个游戏不但架构在封神的世界里，更是一款以战争为主题的网络游戏，玩家在完成自身修炼和游戏主线任务的同时，也将在战争中投入最大的精力，同时也是最富乐趣的元素。金山说，这个游戏将成为第一款强调"即时策略 +RPG"的网络游戏。这不免令我感到头晕，这样的游戏类型，该怎么定呢？

究竟即时策略的元素是如何体现在游戏中的呢？我们不妨进一步的深入游戏看看吧。

即时策略要素一：自建城邦

自建城邦是《封神传说》的基础特色。所谓基础，既是所有设计的依据都来自于此，比如后面会介绍的城市中的特色建筑、国战系统、怪物农场、技能道具升级等等，都将以此为基础。这样的设定，体现的是一种高度自由的游戏氛围，所有城邦中的一草一木都将由玩家亲手打造。

围绕城邦建设，一切都是从有趣好玩和特色入手，而建造也只是城邦系统庞杂设定的一角。为了在游戏中体现出不同城市的风格，《封神传说》在玩家一开始建造城市时，便对地形有许多设定上的限制。游戏中没有最完美的城市形态，只有根据自己的喜好来选择不同地区及不同特点的建筑。

《封神传说》的地形环境一共有六种：沙漠的资源短缺造成了生活在这片土地上的居民掠夺的本性，特点是来去如风；荒原虽然自然生活条件并不是很好，但是地下丰富的矿产资源却足以弥补不足；平原便利的地理条件使这个地方发展成为繁华的商业地段，一般的居民依靠商业来生存；雪地地处塞外极北，终年的恶劣天气锻造了居民的吃苦耐劳，在雪地上作战有独特优势；海滨交通发达，各地的信息在这里汇集，造成了科技发展迅速，但经常被灾害困扰；森林丰富的资源使这片土地上的住民可以自给自足，也导致了他们对战争的厌恶。

附：建筑表

建筑名称	功能说明
城墙	阻止玩家进入城市，防御极高，非常难被攻破
城门	比较容易攻破，城门开启后玩家可以自由进出城市
箭塔	带有自动防卫措施的建筑，并且可以进驻术士和异人。可以保护其中的玩家，不过一旦箭塔被摧毁，箭塔里的角色也会死亡。
补血塔	在战斗时，进驻一人，可以对一定范围的己方玩家进行治疗。
重生点	玩家在战斗中死亡可以从重生点重生，重生点可以设置在公共区域内或己方阵地内。
重生塔	重生塔直接决定战斗死亡后的重生速度，人员进驻可以控制重生的先后顺序和速度。
补给塔	在平时，必须在补给塔放置一定的物资用来维护城市建设，在战争中，如果补给塔被摧毁，则其中物资将全部被掠夺。
旗	标志性建筑，如果旗帜被摧毁，标志这场战斗大局已定。在旗帜被摧毁后，一定时间内，可以对补给塔进行摧毁掠夺。
铁匠铺	可以对玩家武器进行升级、改造，可以升级攻城器械威力。
工匠铺	可以建造房屋，可以对城市房屋、建筑升级。
箭塔科技物	非战时可以建造，科技物可以升级，之后才能建造高级别箭塔，在战斗中，如果科技塔被摧毁，所有箭塔的等级都会降低。
城市仓库	城市全部物质的存放地，不能被占领或摧毁。
怪物牧场	归城市所有，与玩家练级打怪息息相关，不会被摧毁和占领。
房屋	供人居住，决定国家的人口上限。

即时策略要素二：战争



正因为没有完美的城市形态，每种风格的城市有强有弱。随着城市的建设发展，资源问题越来越重要。除了农业和商业都市外，国家想要继续发展，必须通过战争掠夺来获取资源，而这个矛盾也迅速激化成为国家之间的攻城掠地。这就是游戏中国战的基础——掠夺与反掠夺，这本身就是战争产生的根源。

《封神传说》的国战体系，是基于玩家自建城邦的设定之上的，同时加入了时间元素，使其成为一款真正意义上的即时策略游戏。在《封神传说》中，所有玩家建筑都可以被破坏被摧毁，而对防守的一方来说，打造一个固若金汤的城市需要掌握更高超的建造技巧。付出更多的财力物力，并且在对方进行破坏的同时，可以对城墙、房屋和箭塔等建筑物随时进行修理。时间的概念在《封神传说》中有很强的体现，所有遭到破坏的建筑都会随时间变化而逐渐破败，如不及时维护，你的城邦迟早会变成一片废墟。也正是因为时间的自由性，使《封神传说》的攻城模式，与目前固定时间固定地点的国战模式大相径庭，在这里，玩家可以随时随地发动一场攻击，这是完全自由的世界。可以预见，未来的《封神传说》将是个腥风血雨的世界，那里充满胜利与荣耀，也充满失败与悲伤。



最后要说明的一点，在国战中，有一些特殊建筑，玩家进入之后可以变身成为巨人或者其他怪物，具有一般人所不具有的特殊能力。不过，这个在每次国战中有固定的名额，可不是想变就变的。

附：国战规则

1. 战争条件：发动战争的城市需要达到一定等级，然后取得特殊道具，找特定的 NPC 交纳一定资金就可以宣战了，对参战的帮派成员也会有一定限制。

2. 战前准备：宣战成功后，会给战争双方一定的准备时间。战争开始前，城市会被清空，只有获得参战权利的玩家才可以进入战场。

3. 战争进行：玩家向对方的城市发动冲击，第一个目的是攻破城门。城门被毁后，就变成了毁灭对方的标志物。砍倒大旗，意味着大局已定，就可以摧毁对方补给塔，尽情的掠夺了。

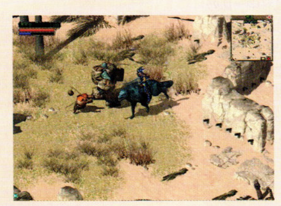
4. 附加设定：在战争中如果箭塔科技物被摧毁，所有箭塔降级。战争中所有非基本建筑都可以被摧毁，该建筑科技保留，必须在战后重新建设建筑才能继续应用科技。

5. 战争结束：战后胜利者要论功行赏，每人根据杀敌数和摧毁对方建筑物的数量来决定战功，根据掠夺的资源数量和战功来确定玩家的奖赏。

6. 重建工作：科技保留，一般建筑建设费用低廉且建设周期短，国战对玩家单体影响非常少。军事建筑费用偏贵，对玩家持续国战有一定的影响，但是在经过一小段时间恢复还是可以马上投入战斗。

即时策略要素三：资源

任何一款即时策略游戏，对资源的控制都是第一位的，由于暂时不开放资源采集系统，因此城市发展所需要的资源基本上都来自怪物，不同的怪物掉落不同的原料，导致对不同资源产地的控制也就变成了城市发展的关键。如何有效率的控制资源产地，如何合理的分配资源到各项建设中去，这都是RTS游戏要考虑的问题。然而加入了人力资源这一要素，让《封神传说》的资源分配变得更加复杂和真实，只有充分合理的利用好手中的人力资源，才能真正的做好诸侯的领袖。





《封神传说》中的资源不再是那几个不断跳动的数字，也不再是只要农民来回奔跑就能不断积累的黄金，一个人的力量是无法完成这一资源积累过程的，只有城邦的所有成员通力合作，才能保证自己的城邦生生不息的壮大起来。



建造一座城市的目的为何？当然不是为了准备给别人拆的。因而，城市发展与玩家自身发展息息相关，城内的设施除了防御外敌外，还为玩家提供了升级、学技能、获取宝物等等好处，由此，也产生了一项崭新的城邦设定——怪物牧场。

所谓怪物牧场，实际就是玩家可以在其中培养怪物的场所。此设定特别之处在于，玩家培养的并非是伴随自己练级的宠物，而是要被杀掉从而获得经验和宝物的怪物——先把它养大，然后再杀——这个设定相当新鲜。杀掉自己培养起来的怪物有何好处？其一是经验超多，是在野外打怪所不能比拟的；其二是掉的宝非一般野怪能掉落。

怪物牧场是由帮会在城市的地下城中开辟的，玩家可在野外打怪得到怪物卵——龙蛋，将它们带回，经过怪物牧场精心孵化和培育，龙蛋将会成为经验多多的怪物，之后就可以在地下城内培养各种怪物。如果嫌照顾起来太麻烦，还可以直接出租给其他玩家，获取高额利润。

从设定上看，怪物的等级将直接影响在地下城练级的玩家的升级速度，而且帮会如果获得某些法宝道具，更可以开启地下城怪物双倍经验和双倍掉宝等优待条件。还有一点，怪物牧场除了可以开放给本帮成员，更可以向非帮会成员有偿开放，赚取门票钱。

或许在不久的将来，游戏中的怪物牧场将成为一整套集成化、集团性质的企业模式，那时有专门的玩家负责寻找怪物卵，有专门的玩家负责卖门票，甚至在游戏中各大城市或交通要道建立销售网点。一个优秀的“怪物牧场”将会直接影响到帮会的升级速度和帮会的收益。



PART3·这是一个社会

这是一个社会，但是它并不残酷，它具有所有现实社会中一切好玩的元素，或许我们在面对很多喜爱的网游时，会不自觉叹气，设想如果有某个游戏设定可以加入到这游戏里该有多好，而现在，当我们面对《封神传说》时，我只是满口称赞，因为它会让人觉得再没有什么遗憾，取而代之的是更大的满足。在初次体验《封神传说》时，我还没有充分认识到这一点，但是当我看了更多的游戏设定后，我对这个游戏充满了期待。

变身系统

说实话，《封神传说》中三种职业的最终骑乘状态已经很让人激动了，麒麟、凤凰和漂亮的羽翼，虽然游戏以2D为主，但是画面的漂亮程度从这些富于变化的骑乘物身上也有很明显的体现。然而，这还不够，游戏中还有很多令人兴奋的小设定，可以说，这是一款集合了众很多有趣玩法的游戏。

在怪物牧场中，玩家杀死怪物之后有机会获得一种神奇的道具——变身符，也可以在迷宫底层的NPC处购买变身符。如果玩家PK开关没有打开，使用变身符后就会弹出变身列表，你可以从中选择想变身的对象。当然变身是有一定等级要求的，玩家必须达到相应的等级。

变身系统中几乎囊括了《封神传说》中所有有形的事物，包括动物、植物、建筑、表情符号四大类。变身动物后，玩家可以任意走动，可以与NPC对话，并且可以进入一些正常状态下不能进入的地点，获得系统的保护，但是不能攻击，也不会获得额外的能力加成；变植物后不能攻击，也不能行动，只能呆在原地聊天，但是在任意地图上都会受到系统的保护，并且可以自动回复生命值以及魔法值；变建筑物也挺有趣的，功能相当于变植物，但是体型更大；变表情符号，这个比较令人费解了，其中有胜利手势、跳动的心、猪头、“我爱你”字样、大笑表情、晕倒表情、发怒表情、色迷迷表情等等，可以移动，但是不能与NPC对话。

每一种变身符都具有变身和取消变身的功能，变身没有时间限制，下线重上也不会消失，但若角色死亡或者选择取消变身，变身效果消失。







合成及炼化

所谓合成，就是把一些原材料相结合转化成有用的道具药品、符、门票等等，但是这仅仅是合成的一个简单功能，在《封神传说》中，合成系统还有两个重要功能，一是能把两个法宝炼化成一个法宝，而新的法宝将兼具之前两法宝的属性！二则是能把白装变成蓝装，当你收集到一个白色的极品装，可是没有附加属性，那就去找一些宝石、原料放在一起，向天大喊三声“嘛利嘛利轰”，一阵耀眼光芒过后，你的极品白装已经变成了极品蓝装了。

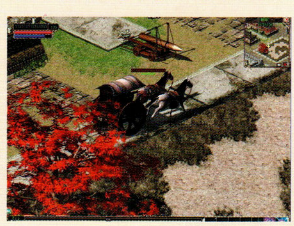
玩家获得了一些多余的装备或者升级换下来的装备该怎么处理呢？游戏中有炼化这一功能，可以把这些多余的装备转化成资源。这些资源是通过生产技能所无法得到的，只有炼化这一个方法才能获得。这样得到的资源可以拿来升级装备，合成道具，也可以用于之后国家的建设发展，总之这样得到的资源绝对都是有极大用处的，千万别浪费了。



商贸之路

在游戏中，很多地方都需要用到钱，绚丽的装备，威风的坐骑，你的婚姻大事等等，都需要金钱做后盾。而这里的怪物居然非常吝啬，出来都不带钱的，也许你不在乎钱，可是没有钱会使你经常陷入尴尬的境地。当然，游戏中特别提供了又方便又快捷的赚钱工具——商贸马车。

在三山关的NPC商会会长，专门负责出租马车，只需要付租金30000，他就会给你一辆两匹马拉的车子。玩家不但可以钻进去控制车子飞奔，还可以把它当成运送货物的工具，就是在各城市之间贩卖高利润商品，赚取差价。在《封神传说》中，一再强调了时间的重要性，有时候你可能得到一些消息，贩卖某种商品能获得暴利，可是等你赶到的时候，你也许会发现商品已经跌价了。如果不把握好时间，血本无归也属正常。我们虽然有了马车，可是能贩卖的最大货物量也是由你的最大负重决定的。有时候某种商品利润很高，而重量也很大，贩卖数量有限，而低重量商品虽然利润低，却可以大量贩卖。这时候，你就需要先计算一下你的最终获利来决定你究竟是贩卖哪种商品。只要你很好地把握了上面的四个要素，相信你就是低买高卖的一把好手了。



在商贸贩卖中，你当然会有金钱的进帐。你的商贸贩卖在满足了自己金钱需要的的同时客观地繁荣了城市经济，为此，每趟运输都会给你一点点声望奖励。




PART4·烈火札记

文／尚进（金山公司烈火工作室副总经理兼主策划）

在庆祝新的里程碑完成的酒宴上，突然有一个刚毕业的同事提到关于我们这个年轻工作室的历史，我和我的搭档刘鹏面面相觑，从来没想过我们自己和"历史"有什么联系。

烈火工作室，正式成立于2003年夏天。

那时，西山居研发了近三年的《剑网》即将开始内测，也是金山的网游战略正式拉开序幕亮相的时候。

我当时在金山北京研究院任一个项目任技术总监，带着队伍在北航校园里进行长时间封闭开发。非典之后，正在为北京恢复繁华感到庆幸，雷军突然找我，告诉我公司所有技术总监自行挑选骨干带队进入《剑网》项目，职务全部降为程序员支援剑网原有研发人员，一周内到岗。

雷军之所以采用这样的非常措施，是因为当时国内游戏开发和运营人才都处于非常紧缺的状况，想要在这个市场上迅速站稳脚跟，就必须有自己拿得出手的绝活——金山庞大的研发和市场资源就是雷军能拿出来的绝活。

事后证明，这个非常措施很有效，《剑网》项目的力量得到空前加强，所有援军在一个月内整合完毕，很快剑网顺利开始了内测。不久，取得了公测开始六万人同时在线的成绩，大家都松了一口气。很多同事也撤回到了原来的事业部，但我不想走了——游戏就是有这样的魔力，没有人能逃过它的感染。

雷军很高兴，说我可以在数字娱乐部任选一个岗位，我选择了北京新成立的工作室，也就是现在的烈火工作室，我想策划一款不同于剑网的新游戏。雷军犹豫了一会，答应了我的要求。过了几天，雷军告诉我他犹豫的原因是他觉得策划是非常不好干的差事，但他认为我能做好。

我到烈火工作室报到，发现我是第二个来报到的人。第一个来报到的人就是刘鹏，他是烈火现在的技术总监。

其实为了第二个游戏工作室的筹建，雷军早在2002年就派词霸事业部的程序高手刘鹏前往珠海参与西山居服务器开发，此时他已经回北京待命，游手好闲快一个月了，搞的雷军天天安慰他，"新工作室就要成立了"。

我和刘鹏以前就很熟，但我不知道他在珠海隐姓埋命给西山居干了十个月的苦力。一开始聊我们这个还没有名字没有总经理的工作室，两个人兴奋的一塌糊涂，觉得自己找到了臭味相投的拍档，一定要做一款好的网游作品。

其实当时比我们两个还要狂热的，是雷军和邹涛（当时词霸技术总监，现西山居总经理）。雷军有好几个月的时间，夜夜通宵，用"乱刀"这个ID在各大游戏里拼命练级，结交了一大帮网友。邹涛也是如此，常常和雷军讨论各种秘籍，有过之而无不及。

雷军终于指派了邹涛兼任烈火工作室的总经理，我和刘鹏都很高兴，因为他是我们两个共同的老上级。雷军对这个班子很满意，开始给予我们信任和资源，他的目标很清楚，要一个新的网游大片，因为"剑侠情缘"一个游戏品牌在今天已经不足以支撑金山庞大的投入和期待。从理想角度看，金山需要三个高产的游戏工作室和三个响当当的游戏品牌，所以在烈火成立不久，又有西山居著名的音乐制作人罗晓音赶赴成都筹建金山第三个工作室 － 亚丁。

我们三个人迫不及待的开始了我们自己产品的构思，第一次剧本讨论是在我家的客厅里。当时除了我们三个人，还有我的邻居，一个现代派诗人和他在广播电台作主持人的夫人，拿着《封神演义》狂侃到深夜。

今天看来，当时的讨论成果都非常不成熟，现在所保留的，只是我们要做一款有"异人"和"甲士"种族的中国魔幻网游。不过，就这一点我觉得对我们自己已经非常有纪念意义，我们想按照我们这代人的理想，重新刻画中国的神话史，到现在都不曾改变。

几天以后，在紧张的期待中，我们的方案得到了公司总裁室的认同，他们认为西山居开创了一个武侠品牌，烈火如果能做出自己特色的魔幻题材作品是非常理想的。

我们小小的庆祝了一下，烈火工作室和他的《封神传说》，就在浪漫主义情怀和革命乐观主义情绪中悄悄的诞生了。

在那一年的夏天，还有不下二十个和烈火怀着同样理想的年轻工作室成立。■



■名称 NBA LIVE 2005 ■制作 EA Sports ■上市 2004年10月
■类型 运动〖SP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

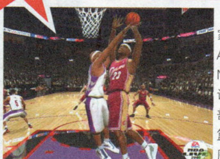
从欧洲杯、美洲杯、亚洲杯，再到奥运会，2004年是属于运动赛场的。
2005，让我们重新回到电脑前，感受游戏为我们带来的无限运动体验，感受EA Sports激情2005。

EA Sports 激情 2005

文/Kurdt

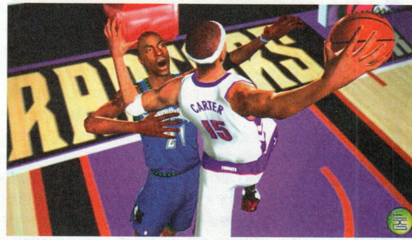
也许玩家没有注意到，NBA LIVE 2005是EA出品NBA系列游戏的第10年。从NBA LIVE 95开始，NBA已经成为了世界上销售量最高的篮球游戏。至今为止，NBA系列游戏的销量已经超过了2000万，注意这不是销售额，而是所有拷贝的数字。

属于全明星的周末



在NBA LIVE 2005中最令玩家兴奋的当属全明星周末（NBA All-Star Weekend）的加入。在NBA LIVE 2005中，全明星周末的设定与NBA完全相同，共分为4个部分：新秀挑战赛、三分球大赛、扣篮大赛以及东西部明星赛。全明星周末除去东西部全明星赛，扣篮大赛无疑是最受球迷关注的。NBA LIVE 2005中，扣篮大赛同样激动人心。制作者特别设计了"自由扣篮"（Freestyle Dunking）模式，玩家可以充分展现自己的扣篮技巧，并可以通过将不同的动作组合来完成最后一扣。游戏中共设计有近千种扣篮动作，从罚球线起跳扣篮到风车扣篮，从180度转身扣篮到胯下倒手扣篮，只要玩家可以想到的动作都可以进行任意组合。如何才能让自己的扣篮更具杀伤力，就要看玩家自己的创造力了。在游戏中，要完成高难度的扣篮只需要将几个简单的键组合起来即可，而真正考验的是玩家对时间的把握。如何将数个花哨的动作合理地组合起来，并在有限的腾空时间中完成，还是需要玩家长时间练习才可以。为了给玩家提供更多的练习机会，游戏的练习模式中也加入了扣篮练习。

在全明星周末中，玩家可以从众多球员中选择4位参与扣篮大赛，你可以分别操作4位选手自己与自己竞争，也可以操作单一球员与电脑比拼。当然并不是所有的球员都可以参加扣篮大赛，在全明星



周末，每支球队只有1位由球迷推选的代表球员。在全明星周末扣篮大赛中，你还可以看到众多熟悉的身影：全明星的传奇人物Julius Erving和George Gervin将会出现在裁判席上；TNT的著名主持人Kenny Smith和Ernie Johnson将全程解说全明星赛……

运动员之外的工作

在熟悉的"Dynasty"模式中，我们也看到了创新，你要扮演多重角色：经理、教练、球员……你要做的不再是简简单单地打好比赛就OK了，你还要深入到队伍的建设当中。在游戏中你每参加比赛并获得胜利后，将会得到一定的积分，合理的运用这些积分，完成球队的建设。你需要决定是与球队现有的球员签约，还是去购买新的球员。也许在某些时候，你还要扮演球探的角色，选择"新人"是赛季结束后的一项重要工作。如何选择到一位出色的新人，就需要你对每一个新人进行系统的了解，并根据队伍的打法进行选择。

"纹身"秀

在游戏的画面处理上，球员面部的分辨率得到了提升，这就意味着，球员的表情将更为清晰。从明星球员到无名小卒的头像都根据最新的相片重新绘制。另外一个值得我们关注的是球员身上的纹身，EA同样根据NBA 2004赛季球员的外貌特色对游戏进行修改，NBA LIVE 2005在细节的表现上可谓煞费苦心。在游戏场馆的表现上，NBA LIVE 2005也将重点转移到光影的加强，特别是对于NBA LIVE 2005的重头戏全明星周末的赛场设计更为重视。灯光是渲染气氛的重要元素之一，我们期待着明星们的出场仪式会给我们带来更大的惊喜。

FREESTYLE AIR

NBA LIVE 2005选择了Carmelo Anthony、Tony Parker以及Pau Gasol作为全球形象代言人。这也许有些令人感到意外，毕竟这三人并非NBA最炙手可热的明星。但事实上NBA需要明星代言吗？应该不用吧，因为所有的明星都将在游戏中登场，而所有的篮球迷们也早就在期待着NBA LIVE 2005的面市，至于谁被印在了封面上似乎并不重要。■











随着"实况"系列足球游戏在PC平台的登陆，FIFA似乎在渐渐失去其在足球游戏中的霸主地位。的确，尽管FIFA拥有WE无法比拟的画面，完全真实球员的庞大数据……但在游戏性的硬伤才是其没落的主要原因。EA也意识到了这一点，决心在FIFA Soccer 2005中有所改变。

目的传球的强化

玩过FIFA 2004的玩家都有一个感觉——球员带球时间过长，对于足球来说这可以算是一个致命的问题。毕竟足球不是一个人踢的，真正的足球讲究的是整体配合与球员个人的灵光扎现。EA也意识到了同样的问题，在FIFA 2005中这一点将有所改观，本作加入了"First Touch Control"系统，使用该系统将允许玩家向任意方向传球。在我们接触过的足球游戏中，这样的传球方式并未出现。在以往的足球游戏中，我们只要看到自己队员相对的位置，大概控制相应的方向以一个相对的力度传球，虽然基本上都会传到自己球员的脚下，但也经常出现被对手抢断的情况。而"First Touch Control"系统的出现可以使玩家的传球更具目的性，同时也将更准确地传到自己队友脚下。这样的设计的确可以加快比赛的节奏，但是否真的合理呢？球场上总是会有失误嘛？目前我们得到的信息都是EA在宣传中承诺给玩家的，真实的情况我们现在还不得而知。比赛节奏的加快固然可以让比赛更为精彩激烈，但难免会使游戏脱离现实。在足球比赛中，真正的强队是可以根据比赛的形式自由控制比赛的节奏，而不是一味的讲究快速。

动作合理性的强化

在集体配合的同时，EA当然也没有忘记球员个人能力的体现。在FIFA 2005中，球员的特点更为突出。特别是在脚法上，你可以感觉到不同水平的球员在控球，带球上的优势，这些优势球员可以做出一些你意想不到的动作。其实，笔者真正关心的是比赛中球员在接球瞬间动作的合理性。球员在接球的一瞬间，是否能够判断出球的真正走向，以一个更合理的方式将球停下接着带球跑动才是最重要的。在动作的联协性上，EA的承诺是球员的动作更加合理，联协更为流畅。也许值得期待。

属于你的足球"生涯"

在FIFA 2005中，"生涯模式" 也有所改变。游戏延续了在FIFA 2004中出现的"Football Fusion"，玩家在这个模式中不再只以球员身份出现，同时还将扮演一个"决策人"的角色。在这里，你要担负起管理球队的重任：如何提高球队的水平是重中之重。你要选择有能力的球员不断加入到你的球队当中，对于球队中的"废物"要及早"踢"出球队，否则也许会使"更衣室"风波再次上演。

从数据到转播的细节

在FIFA 2005中，你不仅可以参与到各国联赛以及各种杯赛当中，还可以自定义联赛，指定对手参与。FIFA 2005从国际足联获得了350个授权，将会出现20个不同的联赛，有超过15000名真实的球员登场，40个授权国家队可供玩家选择，数据资料大大超过前作。

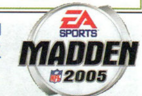
FIFA 2005在转播系统上也做了相应的改动，游戏中有更多的转播角度出现。我们不用担心在观看电视直播时出现摄像师捕捉镜头遗漏的情况。

FIFA 2005尽管作出了多种多样的改动，但具体的效果却并不明确。任何一款足球游戏都有其优势的地方，当然也有其不足。FIFA是这样，WE同样如此。但不管怎么说FIFA还是在进步的，也许前进的步伐有些小。在WE的压力下，相信FIFA可以越做越好。■

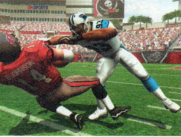
B+

■名称 MADDEN NFL 2005	■制作 EA Sports	■上市 2004年9月
■类型 运动〖SP〗	■代理 未定	■版本 英文版

也许国内玩家很难想象MADDEN NFL在北美的受欢迎程度，在北美MADDEN系列游戏长久以来都是体育类游戏销量第一。









灵活战术实施

在MADDEN NFL 2005中，加入了“Playmaker”功能。所谓“Playmaker”实际上就是战术设计，特别是加入了Audibles的使用。不熟悉橄榄球的玩家可能不明白“Audibles”这个词的意思，在橄榄球比赛中，Audible就是在对阵争球线上通过暗语进行的改变打法，这是橄榄球比赛中球队经常使用的一种交流方式，赛场上的球员通过赛前准备好的暗语在比赛中随时调整攻防战术，这使得场上战术的变化更为快捷，同时更加的隐蔽，暗语的使用很好的起到了迷惑对手的作用。“Playmaker”的加入，使得比赛的战术设计更为重要。在进攻中，你可以迅速对队友发布例如快攻、阵地进攻等指令。在防守时，你不仅可以对整体的防守阵型、打法进行设定，还可以针对某一个球员进行安排。不仅如此，你还可以自己设计战术，并存放在战术本上以供随时使用。这就要考验玩家对橄榄球运动的了解了。

角色扮演式的比赛

在NFL 2005中，加入了“Storyline Central”模式，按照EA的说法，“Storyline Central”是我们常见“生涯模式”的增强系统。在这个模式中，你将以一个NFL球队拥有者的身份出现，率领球队南征北战。游戏中，你还将拥有一个掌上电脑，可以随时查阅比赛当天的头条新闻，Tony Bruno主持的每周比赛报道，以及所有真实世界中球员和教练的信息。这提供给玩家一次充分了解整个NFL进程的机会，也让比赛更具乐趣。

球队的精神寄托

在NFL 2005中有一个非常独特的功能——玩家可以自己制作球迷。在游戏里，玩家可以自己设计部分球迷，包括球迷的身体、面部、手脚……等一切你可以想到的部分。然后选择这部分球迷支持的球队，他们将成为这支球队的铁杆球迷，并出现在球队的所有比赛中，当比赛镜头切换的时候，他们将出现在镜头中，成为主角。

PC版唯一优势

相比于其他平台，PC版MADDEN最大的优势就是其强大的联网功能。NFL 2005继续使用EA的EA Sport Online，玩家使用自定义球队参与到自己设定的联赛当中。不仅如此，MADDEN的开发小组重新设计了网络作弊的判定系统。在MADDEN 2004中，为了防止玩家作弊，玩家是无法在网络模式中无限暂停游戏的，这样就避免了一些无聊的玩家将游戏暂停考验对手“耐性”的情况。今年，Windows键和Alt+Tab将无法切出游戏，这避免了故意切出游戏而制造的掉线。

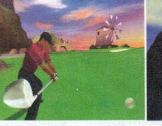
NFL 2005作为EA的拳头产品，绝对是今年下半年最值得关注的游戏，从美国众多游戏媒体上铺天盖地的广告就可以看出EA对其的重视。当我们对足球感到失望的时候，何不也尝试一下“美式足球”，改变总是好的。■

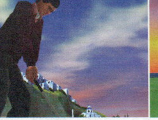
光影的作用

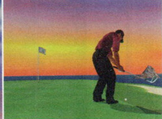
MADDEN可以独占橄榄球游戏霸主地位，出色的画面也是重要的一环。在橄榄球比赛中，转播视角相对于其他比赛更为接近球员，在球员的细节表现上，MADDEN无疑是众多体育类游戏中最为出色的。在橄榄球比赛中，尽管每一个球员都配戴头盔，我们很难看到他们的真实面目，但对于整个人物的设计上，我们可以清楚地看到不同身材、体重球员的差异。在NFL 2005中，EA着重加强了比赛整体的画面。NFL 2004曾使用了更多的动态光影以及凹凸贴图，而NFL 2005则利用DX 9.0中的Pixel Shader 2.0，加入更多光影效果使比赛场地表现得更为真实，在昼夜变化时，不同的光影反映到球场以及球员同样有着明显的不同。

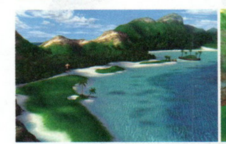
从 2001 年开始 Tiger Woods PGA Tour 系列游戏也成了 EA 年度大餐之一。从 Tiger Woods PGA Tour 2002 到即将发行的 2005 我们似乎看不到什么变化，一成不变的是我们的主角 Tiger Woods，而真正的变化总是在细节。





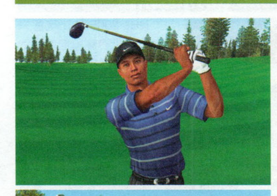








自我个性的张扬





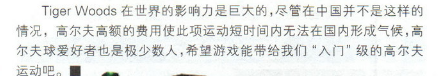
今年 Tiger Woods 的主题是“DIY”——所谓的 DIY 就是对人物、场地甚至挥杆动作的自定义。在球手的 DIY 中，你可以对球手的身高、体重、肤色、眼睛、头发颜色等地方进行自我组合，甚至更 BT 的方式是在球手脸部的任何部位加上痦子、雀斑，或者设计球手的脖子长度，眉毛的弧度，调整球手微笑的脸形。可以这样说，只要你能想到的部位都可以在游戏中找到，并加以改换。专业高尔夫商店可以提供你更多精美的高尔夫专业用品，比如衣服、手套、鞋子、球杆……等。一系列准备工作完成后，一个属于你的个性球星就出现了，他不是 Tiger Woods，他就是你……

球场也能 DIY



也许你会认为 DIY 球员那是无聊的人做无聊的事情，还不如去玩“模拟人生”，那么 DIY 球场则是对你球技的提高起着极其重要的作用。在游戏 Tiger Proofing 模式中，你可以自行设计球场：草皮、平坦球道、沙坑、树丛……一个专业高尔夫球场的一切基础设施都可以自行设定。

当然最初你是不能随便进行修改的，你必须获得足够的“Legend Point”才能购买球场进行 DIY。想要获得“Legend Point”并不是一件容易的事情，你必须参加众多的 PGA 赛事并赢得比赛才能获得足够的分数。随着积分的不断累计，赛场的不断建设，你就可以开始组织自己的“Dream 18”比赛了。所谓的 Dream 18 简单来说就是你的 18 洞赛场。这个赛场是有“声望”系统的。当你的赛场投入使用后，不同的球手在上面比赛，会对你的赛场有一个评价，赛场的声望会随着球手的评分不断提高排名，随之将会有很多隐藏的“球手”出现，在你的赛场上与你交手。你甚至可以看到 Jack Nicklaus 的身影。



Tiger Woods 在世界的影响力是巨大的，尽管在中国并不是这样的情况，高尔夫高额的费用使此项运动短时间内无法在国内形成气候，高尔夫球爱好者也是极少数人，希望游戏能带给我们“入门”级的高尔夫运动吧。■



A

■名称 NHL 2005	■制作 EA Sports	■上市 2004年9月
■类型 运动〖SP〗	■代理 未定	■版本 英文版

冰球，我们几乎很难接触到的一项体育运动。在国内专业的冰球场馆少之又少，只有少数城市有专业球队。在一些体育新闻中，我们偶尔可以看到美国职业冰球比赛的火爆场面。然而在美国，冰球的影响力决不亚于篮球和橄榄球。EA作为运动类游戏的霸主，自然不会放过冰球的巨大市场。以NHL为题材的游戏在美国拥有相当的份额。

无限的AI强化工作



EA对于NHL 2005的最大改进首当其冲的就是游戏AI。的确，一直以来，AI是NHL系列游戏一个不小的问题，EA也一直在努力进行修改提高。这一次，EA做着同样的工作，NHL 2005采用了全新的AI。在NHL 2005中，所有球员的位置感将有所增强，对周围情况的判断更为敏感。他们懂得了如何在狭小的空间中作出最为合理的动作，如何扬长避短。在防守的时候，球员在选择防守路线时更为准确，不同类型的球员会在对手进攻时作出判断阻止对手的进攻。为了使玩家更好地完成各种动作，在NHL 2005中加入了"Open Ice Controls"系统。使用该系统你可以对场上的队友发布各种指令，这需要你对场上的局势迅速作出判断，并选择最佳进攻、防守路线打击对手。不仅是对控球队员的指挥，你还考虑到无球队员的跑动。EA如此的设计，完全是在接受了玩家的意见后进行的调整。

精彩才是重点



在NHL 2004中，太多的暴力行为充斥赛场，过多的身体冲撞让游戏的竞技性大大降低。在NHL 2005中，EA则更加重视比赛的精彩，更为强调技术的发挥。在一些细节的设定上，EA也颇下苦工，NHL 2005中加入了一个全新的按键 "Tap Deke"，使用这个键，你可以轻松地使用出每一个球员独有的动作。我们可以看到一些球员的经典动作：Todd Bertuzzi依靠身体的强行突破；Markus Naslund的快速突破……NHL 2005中，对于球员的射门动作也做了更新，一些新的动作被加入到游戏当中，这对于玩家操作的要求更高了，玩家要很好的掌握手腕的动作才能更好地完成精彩的射门。

变化与特性



在NHL 2005中，战术变得更为重要。当然可以以不变应万变，但了解对手，制定相应的战术才能享受到更多变化的乐趣。你要根据球员不同的特点制定战术，设计阵型。在NHL 2005中，球员的个人特点更为明显。强壮的球员将会更好的利用其身体的优势；而在身体对抗中不占优势的球员，则拥有更好的技术；射手在门前将拥有更为敏锐的嗅觉。

不同模式的不同乐趣



NHL 2005最让玩家兴奋的当数世界杯巡回赛模式的出现。玩家可以使用NHL的队伍与来自世界上的顶尖选手进行比赛，尽管目前EA并没有公布世界杯巡回赛的具体比赛方式，但是EA表示，在这个模式中，你可以看到众多世界级的选手，比赛将会更加精彩。此外EA表示，在游戏中还将加入一些mini游戏，玩家可以在紧张的比赛后享受休闲时光。在"Danasty"模式中，玩家将率领球队连续10年征战NHL，很多的时候你不仅要考虑到比赛的成绩，更要考虑球队的商业化运营，球员的买卖。这给了玩家一个充分展现自己经营才能的机会。

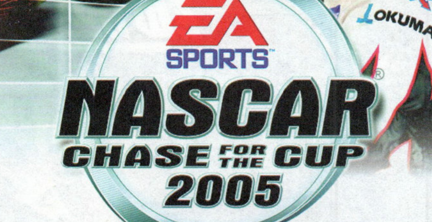
难以注意到的细节

对于NHL 2005的画面，EA只是在细节上进行了调整。本作用了大量的时间和精力来重新制作人物的面部细节，更多的贴图被运用，人物脸部的表现可以称得上完美。在人物身体细节的表现上，EA着重加强了球员的比赛服，你可以清楚地看到球员在做不同动作的时候，衣服所产生的不同褶皱效果。

NHL系列游戏可以说是常为玩家忽略的运动精品，随着NHL不断的进步，也许将吸引更多玩家加入冰球的行列，共同期待NHL 2005给我们带来更多的惊喜。■



作为NASCAR独家授权游戏开发的公司,EA对NASCAR系列游戏的开发也放在了一个重要的地位上。自2003年签约NASCAR至2009年,EA可以使用所有65位车手、所有正式签约赛道以及175种NASCAR专有车辆。这使得EA制作的NASCAR系列游戏在所有NASCAR赛车迷的眼中绝对是专业的象征。



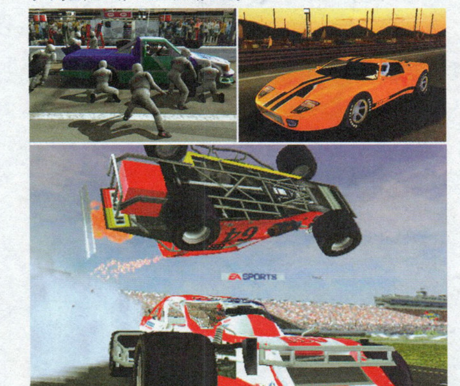
最终的悬念模式

NASCAR 2005 的附标题 "Chase for the Cup" 足以激起我们对胜利的渴望。事实上,"Chase for the Cup" 也是游戏的一个全新的模式。在NASCAR之前的版本中,由于是以积分作为评判年度成绩的标准,因此经常出现在最后一场比赛前几周就已经决出了最终的成绩。在NASCAR 2005中,这样的事情将不会再次出现,一切的悬念都将在比赛的最后一轮揭晓。在NASCAR 2005中,真正的比赛高潮只会出现在赛季的最后一场比赛。这场比赛的参赛选手由全年26场比赛后积分前10名的选手参加,只有在这场比赛中获胜的选手才是真正的年度冠军。这就是 "Chase for the Cup"。




速度与绅士风度

NASCAR 2005中,还有一个系统的修改同样引人注目,那就是 "Grudge & Alliance" 系统。尽管该系统在NASCAR 2004中便已经出现,但在NASCAR 2005中则得到了更大的加强。在游戏中,如果你经常性的横冲直撞对你的对手造成伤害时,他们将会对你怀恨在心,在场外向你挑战。相反的,如果你的驾驶风格足够职业,足够 "绅士",并且获得足够的胜利。你的将会获得车迷的追捧,他们会把你当作他们的偶像。在你比赛的时候,他们会以热烈的掌声对你表示欢迎。在赛场上,你同样可以得到对手的尊重,甚至有时会主动为你让路。



细节的侧重

在很多玩家看来作为一款高速赛车游戏,NASCAR在游戏场景的设计上并非十分精细,NASCAR如此设计也有其想法。在赛道上飞驰,玩家根本无暇顾及周围的景色,因此EA将更多的精力放到了赛车的细节表现上。在赛车的外形、车身的烤漆、内部乘坐都刻画得更为细致,光影投射更为真实。不仅如此,随着比赛的深入,赛车的一切损伤都会清晰地表现在我们面前,轻而易举地观察到周围赛车受损程度。





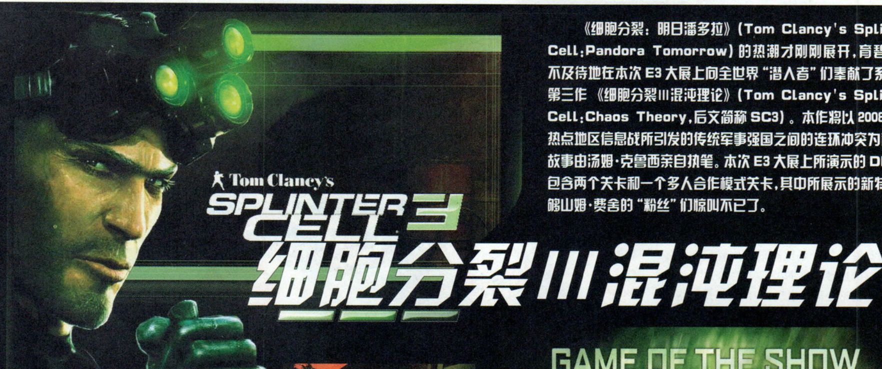
游戏与广告

除去游戏本身引起玩家关注以外,在NASCAR 2005的赞助商同样令人关注。也许赞助商这个名字并不准确,"广告商" 这个称呼更为贴切。在NASCAR 2005还处于开发阶段,世界著名牛仔服装商Levi's和日用品公司宝洁公司已经向电子艺界支付款项,两家公司的形象广告将出现在Nascar 2005当中,为此两家公司共要支付100万美元广告的费用。成功的游戏玩家将可以驾驶车身贴着Levi Strauss标识的汽车,在以Levi's冠名的赛道上驰骋。在汽车修理站,长相酷似宝洁Mr. Clean的维修人员负责更换汽车轮胎。100万的数字让所有游戏开发商汗颜,要知道,Activision在2003年全年的游戏广告收入才100万,EA创造了一个广告神话。在游戏中的广告手段还处于起步时期,传统行业正在逐渐接受游戏广告这一载体。通过游戏广告,游戏开发商可以获得高额的广告收入,同时降低游戏的风险,开发商可以更加专心于将精力放到游戏开发上,有了足够勇气创新。当然同时,我们也不得不说,游戏中出现广告可以,但玩家对出现的广告类型和频繁程度有一定的忍耐度,希望不要试图考验玩家可接受的底线。

在2009年以前NASCAR是EA的专署产品,NASCAR 2005让我们看到了制作小组的进取心,我们有理由相信NASCAR可以越做越好。■



■名称 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory ■制作 Ubi Soft Montreal ■上市 2004年11月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



《细胞分裂：明日潘多拉》(Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow)的热潮才刚刚展开，育碧又迫不及待地在本次E3大展上向全世界"潜入者"们奉献了系列的第三作《细胞分裂III混沌理论》(Tom Clancy's Splinter Cell:Chaos Theory,后文简称SC3)。本作将以2008年某热点地区信息战所引发的传统军事强国之间的连环冲突为背景，故事由汤姆·克鲁西亲自执笔。本次E3大展上所演示的DEMO包含两个关卡和一个多人合作模式关卡，其中所展示的新特性足够山姆·费舍的"粉丝"们惊叫不已了。

细胞分裂III混沌理论

匕首会成为比无声手枪更为有用的武器。

GAME OF THE SHOW

"TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3...
...JUST BLEW US AWAY."

光与影的革命

众所周知，光与影在这个系列中的作用并不是为了赏心悦目，它们是游戏方式的一部分。SC3中使用了DirectX 9.0c中的特效，在光影效果上又产生了突飞猛进的进步，它们会带给玩家全新的游戏体验。这个特性在DEMO中的灯塔关中得到了充分的体现。

SC3中的阴影效果已经精细到了让你从投影来判断敌人手上的究竟是一支香烟还是一支沙漠之鹰，甚至可以让你判断敌人正在干什么。当敌人距离光源越远的时候，墙壁上的投影越小，由于"SC"系列中是没有"雷达"的，你可以利用这个新加入的"扩散阴影"特性来判断他们所在的位置与走位。为了突出这个新特性，本作在室内场景中会尽量避免空旷的礼堂式结构，而是让玩家在"只见其影，不见其人"的氛围下向一个个不可能完成的任务发起挑战。



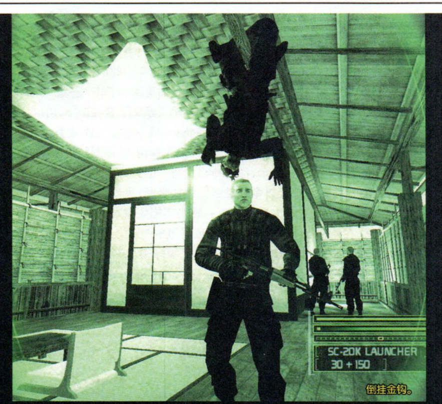
2008年的费舍显得老当益壮。

注意敌兵手上的对讲机，本作中被发现后敌兵会使用对讲机通知总部后才会进入清场状态，这会留给玩家充足的反应时间。

雨中即景

灯塔关中最惊人的视觉特效莫过于水的效果，随着灯塔射出的银白色光芒，你可以看到坠落中的雨滴在强光照射下变得犹如从天空坠下的无数银箭一般耀眼。费舍暴露在大雨中站立不动，水沿着他的脊背、枪械、夜视镜流淌下来。地面上不再使用传统的凹凸贴图，而是利用新技术所表现出的更强烈的立体效果。雨水会在较低的地方汇聚成水洼，雨滴打在上面所泛起的点点涟漪表现得相当逼真，最为惊人的莫过于费舍的脚踏入积水后，你可以看到不但有透射、水面折射、环境、光照，还有碰撞物理、流质动态效果。恶劣的天气也会与敌兵的行为发生互动，当雨小的时候，守卫们的活动区域会更大，而当豪雨开始的时候，一些守卫就会聚积在屋檐下聊天、抽烟以消磨时光，甚至当天空中开始雷电交加的时候，一些胆小的守卫干脆躲进了屋子。

灯塔关中还演示了费舍的几个新动作。杀人技巧方面，费舍在本作中终于领悟到了如何利用环境来消灭敌人，他可以将栏杆边巡逻的守卫推入万丈深渊，更可以拧断敌人的脖子。



倒挂金钩。

高度的环境互动

演示 DEMO 中出现了一个日式建筑内的潜入关卡，这个关卡设计得相当巧妙，将“光”、“影”这两个 SC 系列的核心要素发挥得淋漓尽致。这个关卡中的照明源被大量的蜡烛所代替，由于墙壁是樟子纸做成的，玩家所处于的任何房间都不是孤立的，隔壁房间中敌人的影子会投射到你的眼前，同样，在照明源没有被清除之前，你的一举一动也会透过墙壁上的影子忠实地反映在“邻居”们的面前。进入一个房间后，开门、开窗的动作会引起空气的流动，从而让烛光也跟着摇曳，光线的异常变化会引起相邻房间中敌人的注意，这些蜡烛无法像电灯那样可以用无声手枪击破，费舍必须将他们吹灭，对于挂在空中的烛台就只能望洋兴叹了。

在 SC 的以往作品中，除了灯泡，任何对场景的破坏都只会在模型上加入一个弹孔的贴图，这种现象将在本作中得到彻底的改善。以前面的投影为例，当玩家通过纸墙上的投影判断出敌人的位置以后，你可以直接朝阴影射击，或者用小刀划开纸墙潜入解决，也可以对着墙伸出手将另一头的敌人拖出来。

技能

【CQB 系统】：本作中加入了匕首，费舍在肉搏过程中又多了一种得力武器，它的作用是使费舍发动正面缴械技能。SC3 中将弱化“击倒”的判定，举一个例子，头戴钢盔的士兵是无法一个老拳上去就轻松制服的，这种情况下使用匕首进行缴械就成为了唯一的选择。CQB 发动也有诸多的限制，敌兵必须处于非警界状态下，且发动时费舍只能装备匕首这一种武器。匕首的另一个“肮脏”用途就是处于人盾状态下时直接切断敌兵的喉管，考虑到 SC 中还有一种较为人道的处理方式，估计游戏发售后这个功能肯定会无人问津。

【悬挂】：本作中的悬挂系统得到了空前的强化，费舍可以在悬挂状态下做出很多实用的动作。使用绳梯向下降的过程中，玩家可以使用“速降”，既依靠重力滑行一段时间，以利用稍纵即逝的机会躲开楼层间敌人的警戒。速降的时间只有两秒，超过后费舍会因为无法抓住绳子而坠地身亡。速降过程中可以利用冲击力一脚踢碎玻璃窗冲入室内发动突然袭击。使用绳子攀爬过程中可以在墙上向左右移动一米的距离，作用目前还不是十分明了。

从通气口潜入的任务中，玩家可以从天花板上像《谍中谍》中的汤姆·克鲁斯那样用绳子垂直下坠，从空中操作电脑。另外，当费舍倒挂在空中的横杆上时，可以趁敌兵从身下走过之际迅速扭断敌人的脖子。

多人模式特性

除了保留前作中大受好评的“兵捉贼”模式后，本作中添加了二人合作模式。合作模式的关卡是完全独立于单人模式之外的，这些关卡不但难度超高，而且必须二人合作才能顺利完成任务目标。举一个例子，在 DEMO 自带的大使馆关卡中，大使馆的高墙是无法翻越的，二人合作的时候，一个人可以借助臂力像港产动作片中那样将另一个人“弹”到围墙上，后者再安放抓钩来协助前者翻越高墙。类似的例子有很多，例如一人占领控制室关闭闭路电视，另一人从大厅潜入、一人负责火力支援掩护另一人逃脱等。为了防止多人模式中出现各自为战的情形，双方选取的特种装备都是有限的，例如黏性照相机、抛射式摄像头只能供一方使用，这就要求双方通过密切配合才能取得最终的胜利。

《明日潘多拉》多人模式的热潮让 UBI 看到了其中隐藏的巨大发展潜力，本作中的多人模式会成为又一个卖点。Ubisoft 特意与多人连线软件技术开发商 Quazal 合作，斥巨资买断了他们的“SyncSim for Net-Z”同步资料传输技术，旨在让全平台玩家都能在 ADSL 的网速下实现互连对战，并进行语音同步传输。■（文/十大恶劣天气）



灯塔关演示中截然不同的两种对敌行动方式。

A-

■名称 Pacific Fighters ■制作 1C: Maddox Games ■上市 2004年10月
■类型 模拟〖SI〗 ■代理 Ubisoft ■版本 英文版



太平洋战鹰

犹如一股强劲的西伯利亚旋风，来自俄罗斯的《IL-2 战机》一扫新世纪之初空战模拟游戏市场的萎靡之势。在接连推出续作《被遗忘的战斗》及其资料片《王牌精英》之后，开发商 Maddox Games 的下一个动作就是要掀起一场更猛烈的太平洋狂飙。





海空大对决

当虚拟飞行员们还在欧洲平原上空忙着"红星"与"铁十字"之间的捉对厮杀时，要求开辟"第二战场"的呼声就从未间断过，二战中另一个波澜壮阔的大舞台——太平洋战场自然成了新作背景的不二之选。从日本偷袭珍珠港、占领新加坡，到美军反攻瓜达尔卡纳尔、鏖战中途岛、喋血冲绳，玩家将亲历 1941 年至 1945 年间这场规模宏大的重要战事。浩瀚无垠的大洋、星罗棋布的岛屿，加上航空母舰成为制胜的核心，都使得任务类型更为多样。除了争夺制空权、摧毁地面目标、侦察和拦截等例行战斗，攻击或保护航母编队、支援两栖登陆、搜寻和消灭残敌也是重头戏，动态战役系统还允许你凭自己的努力以辉煌的战绩来改写历史进程。不过紧张刺激的多人模式才是百战不厌的关键，可随时保存和调用联网任务进度的功能就给你的飞行中队提供了长期征战的方便。

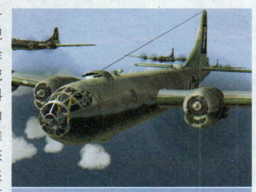




名机竞风流

比起幅员辽阔的海空战场，更能触动玩家兴奋点的还得要算种类丰富的舰载和陆基作战飞机。当年各交战国叱咤一时的历史名机再度披挂上阵，其中有超过 40 种可供直接操纵，如美国的 F4F"野猫"、F4U"海盗"、SBD"无畏"、P-38"闪电"、P-51"野马"、B-25"米切尔"，日本的 A6M"零式"、Ki-84"疾风"、G4M 一式"陆攻"、D3A 九九"舰爆"，英国的"海火"、"英俊战士"等，以及大量由 AI 控制的机型。在驾驶战斗机施展格斗绝技之余，你还有机会当一回轰炸机上的驾驶员、投弹手或机枪手，这些都足以令航空迷们大快朵颐，享受到不同环境下的战斗乐趣。冒着防空炮火向规避中的舰船实施鱼雷攻击或俯冲轰炸固然不轻松，在航母上准确降落也是一道难过的"鬼门关"，对新手而言着舰失败坠毁的几率比在空战中被击落还要来得高呢。

迎接真挑战





延续 IL2 系列求真务实的一贯风格，游戏中出现的每种战机从外观结构、涂装标志到飞行性能、武器威力，无一不是根据历史资料进行精确再现。虽然复杂的操作给菜鸟上手增加了难度，但这也是模拟发烧友获得成就感的源泉，何况你还可以通过设置真实性选项循序渐进提高自己的技能。此外，原已大受好评的图像引擎也得到进一步提升，包括海岛景观、大小战舰、地面车辆、机场建筑等实体及爆炸、云雾特效的表现更为出色。最显著的改进则来自于动态水面效果，无论是光线的反射亦或翻涌的浪花都颇具真实感。当你驾机升空迎敌或是凯旋而归时，别忘了俯瞰如绸的洋面上，阵势严整的舰队正乘风破浪划出道道尾迹，那岂不也是一幅赏心悦目的风景画？

"马里亚纳猎火鸡"曾是太平洋海空战中至为惨烈的一幕，要在激烈的混战中登上王牌宝座可绝非易事。如果还想在碧海蓝天之间挥洒豪情，就准备好让你的战鹰接受血与火的洗礼吧。■（文/Crazy Ivan）





超越拉力

曾经在有人问起我最喜爱的竞速游戏类型时，会毫不犹豫的想到拉力赛，顺便把非环路赛程及沿途的风光美景好好 YY 一番。遗憾的是，当游戏图像科技进入跨越式发展时期，一大批场地赛、房车赛、街车赛将激烈的对抗与炫目的视觉特效完美结合，而拉力赛在野趣与自然情调这样的自身卖点上却显得有些驻步不前，无论老牌的《科林·麦克雷拉力Ⅳ》或《理查德·伯恩斯拉力》这样的新作皆难以逾越这道藩篱。Techland 这家开发公司曾经推出过动作竞速游戏《犯罪都市》（Crime Cities，2000 年）和《铬》（Chrome，2003 年），但并未引起广泛关注，但在其最新的《超越拉力》（Xpand Rally）展现出令人难以置信的视觉震撼力时，一切都显得不同寻常了。



从未如此炫目

进入内华达沙漠的游戏赛道后，相信每个人都会因其场景画面而感到“眩晕”！说真的，这样的画面好得只有一个词可以描述——“传神”。正午强烈的阳光在车体顶部造成的眩光散射开来，整个前景由于曝晒而显出真实视觉下的某种“曝光过度”的朦胧感，树木与山岩所造成的光束与暗影，则进一步强化了环境的真实氛围。“照片般真实的场景”被吹嘘了这么多年，如今终于真正到来了。在细节方面，《超越拉力》甚至将车体顶端通讯天线的摇曳、天空云块造成的阴影漂移，以及“绝色”的水域和倒影都表现得淋漓尽致。



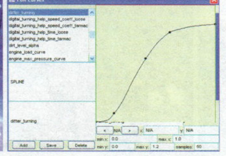


体现拉力魅力

包括沙漠、雪原在内的五大场景，涵盖了 60 余条类型各异的赛道，《超越拉力》同时带来了拉力赛及穿越赛模式，供玩家独自向时间挑战，或是联机同场比拼。在单一赛道模式下，还可以设定赛场天气状况及时刻，从而获得更多完全不同的疾速享受。

赛事上最有趣的革新则在于首次引入了拉力车手的经营内容，玩家进入职业模式后拥有一辆旧车，从参加各种车赛赢取奖金开始，不断购车、维修、升级、调校，再交参赛费跻身更高级别的赛事。













驾驶乐趣不俗

众所周之，世界拉力锦标赛的官方授权被 SONY 娱乐独揽用于 PS2 上的 WRC 游戏，而且《超越拉力》也未能获得真实的拉力赛车官方授权。有趣的是，从 Fiat、Tiny Hooper、Lion、Center Cord、RV Wolf 和 Flamenco 这样的车辆命名及车体外形来看，研发公司还是在尽力“模拟”真实……在缺乏真实赛事、赛道和赛车授权的情况下，制作公司着力在赛车物理模型和效应方面做足功课，同时在拉力专家的帮助下精心设定了驾驶操控系统，无论选用动作模式还是模拟模式，都力求表现精确的拉力赛车操控能力。

拉力赛虽然貌似狂野，其实也是耐心与细心的较量，谁能尽可能的保持赛车的完好，谁就能更自如的操控、更快速的通过。《超越拉力》提供了开放程度极高的比赛场景，能够容忍玩家的“出轨”欲望，但赛道周边的事物必然会对撞上的赛车造成损坏，而车辆也在这些碰撞后从外形上（最显著的是车窗的碎裂脱落，咳~）到操控反应上发生不同程度的变化。事实上车辆毁损效果表现得如此彻底，你会从中发现从未有过的完整堕崖全过程，甚至是轰然爆炸！特别值得注意的是，碰撞除了毁车，同时也会伤人——当你的车手受伤严重之时，比赛也就不得不中断了。





超越游戏本身

提供如此精致的游戏引擎，能够限制它的表现力的，大概只有制作者的想象力了。不过他们在游戏中所提供的另一项有趣内容，则是一个易于使用且功能完整的竞速游戏编辑器，在其中可以任由玩家编写新的赛道、定制新的赛车，甚至创建新的赛事模组。

最后值得一提的是，《超越拉力》提供了超强赛事回放功能，除了各种视角的切换之外，更带有多种令人惊叹的影像特效渲染模式，老电影、动态模糊、抽象影像……酷炫的《超越拉力》，决不放过任何角落。■（文/游骑）

A

■名称 Scrapland ■制作 Mercury Steam ■上市 2004 年第四季度
■类型 动作／冒险〖AC/AV〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

废弃之地

自“侠盗猎车手”（GTA）系列问世以来，动作类游戏又找到了新的发展方向，越来越多的其他游戏元素被加入其中。与 GTA 相似的《废弃之地》就同时包涵了冒险、射击、解迷、角色扮演甚至是竞速等要素，同时还拥有着类似于 GTA 的开放式任务设计和高自由度的剧情体验，难怪制作者 Mercury Steam 公司将其称为“机器人版的 GTA”。



欢迎来到机械星球

D-Tritus 是个机器人记者，正在到处求职的它误打误撞来到了一颗名为“废弃之地”的行星中的 Chimera 城，它惊异地发现这是一座完全由机器人所控制的城市，随后被卷入行星有史以来第一起“机器人杀手”的调查之中，故事由此展开。游戏的第一个任务是通过一系列教程使玩家熟悉游戏的操作，并向玩家简单介绍游戏设定和故事背景，之后正式开始自己的冒险之旅。

尽管所有的住民全是机器人，但 Chimera 城中的一切都井井有条，同人类社会相差无几，各种职业的机器人如职员、警察、银行家等一应俱全，甚至还包括整个城市的最高管理者——市长。内斗也不是人类的专利了……这里的机器人根据其立场被划分为四个派系，在冒险过程中 D-Tritus 将先后与他们进行接触，根据所接受的任务性质来决定是帮助还是反对某一派系。

神奇的接管技能

《废弃之地》的内容被分为两大部分，在第一块情节时，D-Tritus 将步行往来于行星的各个区域，同形形色色的角色展开互动交流，完成系统交予的各项任务。游戏采用了开放式的任务设计，给玩家提供了非常自由广阔的空间。例如想要从某位 NPC 处取得某项物品，玩家可以选择通过谈判与其进行交易，妙手空空从他那里偷取，甚至直接把他干掉后然将物品据为己有。

在这一部分里，制作者赋予 D-Tritus 一项极为特殊的技能——接管。在施展该项技能时它将可以直接控制其他的机器人，通过他们的身份来进行游戏。可以供接管的机器人将超过 15 个，这个技能对情节的顺利开展起到至关重要的作用。在缺少金钱时，可以通过接管一位银行家来获得足够的金钱；希望盗窃某些重要物品时，一名小偷就是最好的接管对象；而一旦想要抓捕某人，那么接管一名警察将事半功倍。运用好接管技能，世界将变得多么美妙！

当然，“接管”也不是随随便便想来就来的，这会消耗 D-Tritus 大量的能量，连续进行接管行为将使它筋疲力尽，需要花费大量的时间才能恢复。同时，接管行为本身是违法的，如果在接管他人时被附近巡逻的警察发觉的话，那他们马上会攻击并且追捕你。幸运的是，D-Tritus 将拥有一只神奇的雷达，可以随时了解附近区域警察所处的位置，以便在行动时避开它们。



打造属于自己的飞船

在完成了游戏的第一部分之后，《废弃之地》会转变为一款“动作类”游戏，此时 D-Tritus 将驾驶飞船翱翔与天空，同敌人展开一场殊死的搏斗。游戏中玩家最多可以拥有 9 架飞船，可以通过建造、购买或是偷窃等方式来获取心仪的飞船。在得到飞船之后，玩家还可以为其加装各种威力强大攻击性武器，更换性能强劲的引擎或是美化飞船的外壳。《废弃之地》中有大量的飞船配件供大家按需进行选择，因此打造一艘独一无二的飞船也会成为游戏的一大乐趣。

有了漂亮的飞船当然不能只藏在家里，一定得到网上去秀一秀，在游戏的多人模式中，你可以驾驶飞船在竞技场或是风光秀美的城市中与其他玩家进行竞速或是战斗。你可以选择从单人模式中导入飞船的数据或是直接使用游戏为你提供的飞船。尽管目前 PC 版本可以支持的联机人数还没有确定，不过制作者已经保证，将不会少于其 XBOX 版的 16 人。■









■名称 Battle Mages: Sign of Darkness ■制作 Targem Games ■上市 2004 年第四季度
■类型 策略 / 角色扮演〖ST/RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

B+



随着《魔兽争霸III》的大获成功，越来越多的游戏制作者开始尝试RTS与RPG元素的揉合。不过其中真正成功的作品却寥寥无几——俄罗斯公司Targem Games制作的《魔法战争》算是一个例外，它不错的表现获得了市场的认可，大受鼓舞的制作者因此再接再厉，开始了资料片《暗黑征兆》的计划。



千年之后的轮回

《暗黑征兆》的故事发生在前作剧情终结之后的1000年，混乱领主和秩序军团之间的纷争早已尘埃落定，随着时间的推移，大陆渐渐恢复了生气，人类重新发现了水晶石所蕴涵的魔力，并以此为基础创建了魔法行会，借助于魔法的力量，人类成功解决了困扰已久的病魔和饥荒，魔法行会也渐渐成为了大陆上最为强大的组织。

在故事开始之时，我们的主角——一位年轻的人类魔法师，为了获得向行会中最负盛名的魔法宗师学习技艺的机会，毅然开始了自己的旅程。然而此时的他并不知道，这位魔法宗师其实是一位神秘的守护者，而自己的命运轨迹也已经因此而发生了变化……








魔法师与指挥官

在《暗黑征兆》中，RTS和RPG元素结合得更为紧密，玩家的身份自然也是双重的：魔法师与指挥官。魔法师方面，在前作三大魔法派系的基础上增加一个新的魔法派系——暗黑系魔法，它能从坟墓中召唤各种不死生物，加入作战。魔法系统采用了目前流行的树形结构，如果玩家没有掌握低等级魔法的话，就无法研习对应的高级魔法；指挥官方面，作为队伍的领袖，你要根据战斗情况向队员下达正确的指令，保护他们不受伤害。针对前作操作方面的一些瑕疵，制作者进行了相应的改良，你可以更自如地操控队伍，随时对队员下达进攻、防守以及移动等各种指令，在没有新指令的情况下，每位队员的行为由AI控制。



城镇是军力的源泉

与一般RTS不同的是，游戏中你并不需要建造主基地和其他建筑，而是直接在各个城镇中雇佣和升级自己的队伍，如果愿意为某个城镇提供保护的话，那么这一城镇提供部队的速度将会大大加快，所提供队员的能力也会变得更强。但是，在进入城镇前必须注意：游戏非常强调玩家和NPC之间的互动，你所扮演的角色、种族以及所作所为，将会大大影响到NPC对待你的态度。例如，作为一位亡灵法师，率领自己的骷髅军团进入人类城镇显然是不明智的，村民们必定将以恐惧和敌视的态度来对待你。

四场战役讲述的传奇

在《暗黑征兆》的单人模式中，你将通过四场战役来了解整个大陆各种族的恩怨离合，在每个战役中玩家可以使用的角色都是固定的。不过此次你会有机会尝试扮演多位不同的角色。从开始的人类魔法师到其后亡灵法师、兽人法师直至最后的女性混乱巫师，你将从不同的视角、不同的立场来了解《暗黑征兆》的世界。

制作者在剧情设定方面下了很大的工夫，四大战役里的每一个都将花费玩家10小时左右的时间，除了明晰的主线剧情外，还有大量支线任务和随机出现的动态任务。地图非常庞大，如果对于无止境的厮杀感到疲倦，你大可以给自己放个假，带队伍在世界各地随意转转，观察农民们每日的辛勤劳作，士兵们四处巡逻以及城镇不断地发展壮大，近距离触摸这个奇妙的幻想世界。■（文 / 金祺）



魔法战争：暗黑征兆 Battle Mages

B-

■名称 Strength & Honour	■制作 Magitech Corporation	■上市 2004年第四季度
■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版

STRENGTH & HONOUR 中世纪文明

又一款史诗性的战略游戏即将新鲜出炉了。《中世纪文明》将背景设定在公元前后的欧亚大陆和北非地域，你可以选择中国、罗马、埃及等历史上显赫一时的帝国来实现称霸世界的梦想。2004年5月底，开发公司Magitech Corporation推出了该游戏的体验版，通过测试，我们可以从中体会到游戏的一些特点，比如复杂的系统、写实的风格以及略显简陋的图像表现。



历史的再现

做为一款历史题材的策略游戏，《中世纪文明》的写实倾向是有史以来罕见的，你完全可以把游戏当成一堂世界历史的大课来对待。已知的游戏战役模式设计了包括世界大冲突（公元前260年）、关键战役（公元前231年）以及尼罗河女王战役（公元前44年）等大时代。你要选择9个主要的文明古国来发展。中国是汉王朝，汉元帝当政（可惜，为什么不是伟大的汉武帝），其余国家领袖也多为历史名人，比如罗马的第一位皇帝屋大维、恺撒的情人埃及艳后克利奥帕特拉等。除了帝王们以外，在具体的战役中，你还能操控各国的著名将领。

尽管现时是3D当道，但该游戏依然基本采用2D的手法来表现，图像表现一般。战场画面可以随时放大缩小，让你可以观察到每一处细节，不过过分放大后你所看见的将只是一些马赛克堆积起来的人物或者建筑。





复杂的策略

《中世纪文明》中最重要的部分是国家的管理和经营，先从经营少数城市开始，在城市里盖各式各样的建筑，并指派大臣和将领担任适合的职务，开始采集资源，逐步扩张城市的经济基础。当城市的人口与资源都到达相当稳定的情况，便开始生产军事单位，接着便就可以带队出征，去征服地图上的其它领土与部落民族。



游戏包含了所有传统SLG的游戏要素：资源的生产、城市的管理、外交的策略、民众的士气、科技的发展，以及军事的单位等等。这些元素被有机整合并发扬光大。这些细微的创新正是《中世纪文明》的独到之处。比如：国王属下有详细的官员设定，如首相、经济大臣、军事大臣、文化大臣等；每个国家的画面都各具特点，建筑物、人物造型各具风格，一些看似无关紧要的细节也考虑到了：例如中国的剧情中就会出现虎符、竹简这样符合史实的道具。



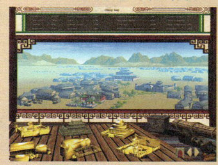


激烈的战争

如果说国家的管理有着回合制的特点，那么战争部分就呈现出典型的RTS风格了。在体验版的“历史战争”模式中，我们可以从罗马和埃及的战争中体会到战争的激烈和残酷。在游戏中你可以为超过50组单位的参战军团编队，进入战争之前，你得了解战场的地形与敌方的性质，依照不同的情况部署你的军队并决定其前往战场的阵式队型，善用各种对己方有利的地势，整个世界地图总共设计有多达数百个不同的战场。战争模式是建立在真实历史性数据之上，因此往往会有数千名士兵同时在战场上交战厮杀，战争场面非常宏大，配以杀声震天的效果声和雄浑有力的背景音乐，令人热血沸腾。

除掉9个主要的文明古国之外，这些国家周围还环绕着许多或强或弱的势力族群，适时的结盟与合作是必须的。游戏提供了外交关系的经营管理，你可以与其它部落民族或国家订立盟约、解除盟约，当然，如果你的帝国够强大，也可以要求他们向你进贡。

实话实说，如果你不是传统策略游戏的爱好者，《中世纪文明》带给你的乐趣将比较有限。不过开发公司也表明，这款游戏的开发目的就是专门针对这部分传统SLG的守护者服务的，希望他们能在这个真实的古代世界里玩得开心。■（文/历文）

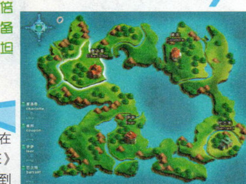






BATTLE CITY。第一次看到这个红砖砌成的单词缓缓升起在黑色屏幕上时，我只有10岁。我觉得它、和运行着它的那台红白色的塑料方盒，超越了我所见过的一切玩具。"这简直是无穷无尽啊……可以玩一辈子……"我只顾着过了一关又一关，感叹着它的奇妙，全然看不见一旁的那个家伙——我的同学、游戏机的主人已经变黑的脸色。

当然，BATTLE CITY——"坦克大战"没能让我玩上一辈子，后来有了MD、有了SFC、有了PS、有了PC，有了无数炫丽的大作，再后来，有了网游，一切都"ONLINE"。可我还是不可避免的对八倍经验十倍掉宝无动于衷了，对超炫魔法极品装备完全麻木了，直到耳边响起熟悉的音乐——《坦克大战ONLINE》来了。



三分钟的乐趣

三分钟的乐趣。在和《坦克大战ONLINE》的程序员王源源聊天的时候，他反复提到这句话。这个一头乱发总是笑嘻嘻的小男生，拥有一个骨灰级别的玩家经历。"什么叫三分钟乐趣呢？就是你在马上得上班或者上课前的那短短的时间里，也能开局玩上一会得到的乐趣。"他认为，这款基于当年红白机的"坦克大战"而制作的网络游戏，可以在很短的时间里完成一局，让你迅速的体会到游戏的快感。

"嗯，嗯。"我赞同的点头，说实话，我之所以会抛弃一款网游，大都是因为无法忍受越来越漫长的升级时间。"是的，"他说："即便是单机游戏，你也没法只花三分钟里玩得HAPPY，玩动作游戏，你只能跑一小段路，角色扮演，只能找几个人对个话，策略游戏就不用说了，只够来个开局。可是玩《坦克大战ONLINE》，你能用三分钟和朋友们合作打一场漂亮的配合战。"





对战和升级

"当然不会是完全的《坦克大战》翻版。"王源源谈到他喜爱的《坦克大战ONLINE》时说。

既然是ONLINE，首先自然是多人网上参与，一般来说，分为两队，就像CS里的警和匪，进行对抗，取胜目标也有多种多样，除了原始版本里的"司令部摧毁"以外，还包括夺旗、敌全灭等。在进入游戏前可以分配坦克的属性，包括速度、装甲、攻击力等，一支各有所长，分工明确的战队肯定要比一支平均化的队伍强大很多，所以这也需要像CS一样的密切配合。

"不过，想体现个人英雄主义的话，也有混战模式，"他说："乱战，就像《大逃杀》，看看谁是最后幸存者。"

"那我找两块结实的铁砖中间躲起来好了。"我嘿嘿笑。

显然我的如意算盘落空了，因为，游戏的积分不只是看谁呆到最后，击毁坦克数更重要，所以即使'混'到最后，分数也不会高，坦克也没法升级。《坦克大战ONLINE》里包括两种升级，个人的和坦克的，个人的是军衔，坦克是各项属性指标。为了避免新人被老鸟的大坦克欺负的悲惨境遇，只限于等级相差一定范围内的玩家对战，这样无论你何时作为新丁加入，都会有足够的成长空间。

卡瓦伊的坦克世界

"试试吧！"说着王源源给我打开了一个《坦克大战ONLINE》的游戏房间，我看到了那熟悉的砖墙、铁板、绿树和司令部，当然，比红白机的版本要精致和亮丽了很多。"很像红白机上的坦克大战啊……"我说。

"嗯，这是专给你这种怀旧老男人设计的经典版地图。"他笑答："实际上，我们主要还是走'可爱化'路线，地图版本很多，大部分是非常卡通化的，色彩也很丰富，包括建筑物、树木、障碍和坦克。"《坦克大战ONLINE》为了吸引MM玩家，连坦克造型也分为男生型和女生型的，你最初注册时候的性别选择就决定了你以后只能使用"某种性别的坦克"（人妖同志们好像快混不下去了……）。





"胖乎乎的坦克，颇有《合金弹头》的风格啊。"我一边突突突的发动了一个五彩斑斓的"公"坦克，一边连续左右开炮。有个坦克跑过来在我身边放下一颗黑糊糊的东西。

"那是地雷，我们设计的新东西，放地雷可能比开炮还好玩哦。"王源源把手交叉在胸前，得意的笑："还有很多新的创意，想知道吗？"

"不不不，我是让我在战斗的不断仆街中成长吧，"我一边手忙脚乱的绕开地雷，一边说。相信玩过之后，会给大家带来更多有趣的消息的！■（文/SAKURA）





B+

■名称	封神传说	■制作	Lizard	■内测	2004 年 8 月
■类型	网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理	光通通信	■版本	中文版

一寸江山一寸血的英雄气魄



光通即将推出的《封神传说》作为目前少有的神幻网游作品，不仅可以让你在游戏中修身养性、窥羽化之法，求取机缘造化而得道成仙，作一个逍遥自在，呼风唤雨，受到万人景仰的神界圣人。也能让你在游戏中问鼎天下、臣服四海，手握雄兵占据关隘和城市，攻打敌方阵营，做到君临天下、吞并八方。而这种既能封八方之尊又能做九霄之神的玩法就是《封神传说》不同于一般网游的一个突出特点。这里，我们就玩家在游戏中如何实现攻城掠地、一统天下的特色系统做一特别介绍。

网络游戏比一般的游戏更具吸引力的因素就是多人的互动，在以往的网络游戏中，这种互动大多表现在孤立性“攻城战”、“帮派战”等。这种围绕着一个城池展开的对决只有战役的感觉，并没有大规模战争的味道。

《封神传说》另辟蹊径，以阵营系统为基础，玩家首先必须在商、周之间选择自己所属的阵营。然后根据所属阵营不同的敌友关系，通过与其他玩家的互动，逐渐体会由帮派首领到一国之君的成长过程，充满着征服与战争的英雄气魄。游戏的互动系统在常见孤立的“城池战”等基础上发展，推出了由“内战”、“关隘战”、“都城战”组成的系列大型战争系统，具有冷兵器时代的铁血风格，使游戏更添雄壮气息。

▶ 策马纵横，侵吞天下 剑戟所指，四海臣服



《封神传说》的地图格局以中国著名的"华夷五方"世界格局为原型，加入了人界"商与周"、仙界"阐与截"两个阵营的对抗因素而来。玩家演绎的荡气回肠、人神交战的神幻史诗，就在"华夷五方"这个源远流长的中国历史上最为著名的地理格局上展开。

"华夷五方"格局形成于上古夏、商、周三代，是指"东夷、南蛮、北狄、西戎和中原"，游戏中对于这些地区的刻画相当深刻。"西戎"是西部的异民族，这里主要由沙漠构成，是非常炎热的地带；"北狄"是北方一个非常好战的民族，居于殷王朝的北部，地势险峻，土地贫瘠，无法种垦，因此北狄主要以掠夺周边的国家为生；"南蛮"是南方的异民族，他们居于人界的最南端，那里潮湿闷热，一年四季都处于酷暑当中；"东夷"是东方异民族，与殷王朝有频繁贸易交流，关系友好，但是他们与西周并不融洽。四个国家由于不同的历史原因与两个核心阵营构成敌对或者友好的关系。《封神传说》不仅真实的再现了这一格局，而且根据这些地方的地理环境，描绘出鲜明的风格特征，玩家可以在游戏中体会到独特的异域风情。

除了四个国家，封神世界中十余个形态各异的NPC也有自己的阵营，与王朝和异民族形成崇拜、支配、统治、敌对等关系，构成了游戏中独特的"统治系统"和"国战系统"基础。在《封神传说》中，玩家可以根据派别属性，再经过刻意培养的友好度，可以得到NPC的支援，甚至可以成为"群妖之王"——某个NPC派别的首领。这个统治方式是通过NPC进行证明考试而确定的，当满足考试条件的时候就可以统治相应的派别。当你的统治地位确立之后，不仅可以获得种族代代相传的神奇道具，还可以在种族的象征物上记入你自己的名字。

如果说"统治系统"是为了达到统治NPC的目的，"国战系统"就是要统治敌对玩家，臣服四海。当你在自己国家的内战中击败竞争的门派取得胜利当上了君主、并且在"关隘争夺战"中夺取了所有的关隘以后，你就可以号令自己的阵营展开规模宏大的"国战"。在连接两个都城的5个关隘全部被殷、周或者被一个国的门派所控制的时候才会发生，即控制所有关隘的国家就可以直接攻击另一个国家的都城。在攻城战（国战）中取得胜利的国家，可以从对方国家那里的得到大量的战利品。

有着"统治系统"和"国战系统"，并以"华夷五方格局"的格局为灵魂的《封神传说》让整个游戏充满战争意味，这是和大多数游戏中的江湖侠义有着明显区别的，臣服四海和独霸一方的思想才是此款游戏的精髓。







暗云既生，一寸江山一寸血　烽烟再起，几丈雄关几丈殇









“关隘争夺战”是《封神传说》中特有的系统，所谓“关隘攻防战”，是为了打通都城战所必须经过的战略要冲。在“关隘攻防战”中胜利的门派能够获得关隘的经营权，可以向通过关隘的玩家收取通行费，还有当玩家从关隘内的 NPC 处购买物品时收取一定的税金，来作为门派的运营资金。

关隘雄壮而大气，从朝歌绵延至西歧，矗立着历史上威名赫赫的：汜水关、界牌关、佳梦关、穿云关、潼关和临潼关，从这里一路厮杀直抵敌方首都，大有率领军队长驱直入的征服感，这更是帮派战和攻城战所不能比的，也是普通的国战难以体会到的独特的意境——一寸江山一寸血。

由于攻城战和关隘战糅合了 FAC 系统，并且玩家会在不同的派别和阵营，所以攻城战和关隘战等大型的互动会变得极具策略性。同时由于内战和对外战争的存在，西戎、南蛮、北狄、东夷的存在，关隘处还有很多怪物的存在，关隘战将重点考验玩家的策略能力。所有这些精妙的设计让攻城变的趣味十足。

在进行关隘战的时候，利用各种阵营的利害关系（主要是玩家派别），可以运用挑拨、嫁祸、离间、观火等策略，比如 A 去攻杀 B，C 就可以坐收渔翁之利，这个由于攻城的即时性是完全可以实现的。合理利用关隘的地形也是策略的关键。游戏中的地形非常丰富，特别是关隘处的地形，找到那种一夫当关万夫莫开的地方很关键。另外，攻城前的准备也很重要，由于敌对等关系，你完全可以去骚扰敌对阵营的玩家，同时更好的发展自己，团结可以团结的力量，在练级的时候考虑到攻城时的 NPC 怪物阵营，也是很有帮助的。

在真实的历史中，关隘战争远远比攻城战更为残酷，游戏中的关隘同样充满了悲壮的风格，与城市附近山清水秀的风格大相径庭，而且每一个关隘都有自己的独特风貌，这也是根据《封神演义》并考证中国古代历史后据实构建的。每处关隘中可以见到深不见底的护城河、高耸入云的旧城墙，还有陷马坑、绊马刺、城垛箭塔、废弃的战车、残破的旌旗……古代战场的苍凉尽收眼底，从而更好的渲染了“关隘争夺战”的残酷。



▶ 握我神器，叱咤乱世　扬我旌旗，征战八方

在完善战争气氛的同时，《封神传说》同时给予玩家彰显个人英雄主义的空间，游戏中很多针对单个玩家的个性化设置，都为游戏的英雄色彩增光不少。

首先是“转职系统”让玩家的职业特色更加个性化。玩家可以选择多种阵营，也可以选择多种职业，虽然最初只能选择“力士、武士和术士”三种，但是在成长过程中可以进行多次转职，并且能拥有多变的特殊技能。

《封神传说》玩家可以学到的技能一共包括五种。除了常见的常规技能、武器技能、社会技能之外，还有与个性培养相关的个性技能。通过个性技能的学习，玩家可以根据自己的需要选择全面发展或者侧重发展，并且还可以弥补在初始职业上面的缺陷，比如武士不仅可以沿袭自己的战斗路线，还可以转职成为弓箭手，并且在各自的职业上进行再次转职，变成“刺客型”、“格杀型”、“灵敏型”、“稳健型”等多种独特的专攻或均衡的修炼方式，而斗士和术士也拥有自己特定的转职路线。所以《封神传说》中的职业系统绝不会让你感觉单调。

其次游戏中还有一个赋予玩家个性的“个性化角色系统”。所谓“个性化角色系统”，就是使游戏角色能够象在现实世界中一样，根据游戏中的倾向被赋予独特的个性，而且此个性会对游戏的进行产生影响。在《封神传说》中，根据角色的游戏方式，系统会判断其性格，并赋与该角色符合其性格的动画和台词。根据玩家的性格和取向，所选择的角色会在外貌和性格方面，与其他玩家形成鲜明的差别，成为独一无二的个性化角色。也就是说当你在交易、对话、完成任务甚至站在那里发呆的时候，AI 都会记录你的行为并且按照独特的方式推算出你的个性，这种个性会通过独特的风格行事上表现出来。比如你总是喜欢不停的打怪狠命的升级，AI 可能就会觉得你是冷面杀手，那么你在别人面前可能就很沉着冷静，说不定走路的样子都是很酷的。而你如果总是有很多话，喜欢去完成任务组队探险，AI 可能就会觉得你性格开朗，那么你在游戏中会发现你的角色会不经意的做出一些可爱的举动。

游戏最吸引人的“降临系统”同样是赋予玩家个性化的一个精心设计。“降临系统”也可以被称作是一种变身系统，玩家在游戏中可以直接变身成为游戏背景《封神演义》中人物。为了变身，需要使用特殊的道具，而这些道具只有在定期举行的比武大会中夺魁，才能获取。根据比武大会的不同性质，能够获得的降临道具也会不同。可以说这些道具是在《封神传说》的世界中独一无二的稀世珍宝。

除此之外，玩家还可以拥有“个性技能”和自己打造制作的“个性道具”；将上古异兽引为己用的“神兽系统”，让你叱咤疆场如虎添翼的“神器系统”……这些复杂多变的个性化设置不仅能增添在多人联合行动时的乐趣，同时增加了“大型国战”、“关隘争夺战”这些战争中的英雄主义色彩。当你在游戏中手握雄兵征战天下的时候，当你在成为仙界圣人而叱咤三界的时候，当你在关隘战争中手握神器一夫当关扭转战局的时候……你都能体会到《封神传说》独特的战争韵味，玩家可以化身古代名将，征伐沙场，攻城掠地，建功立业，在残酷的戮力搏杀中，谱写《封神传说》中只属于你的英雄传说。■（文／万亿）





■名称 PlanetSide ■制作 SOE ■内测 2004年9月
■类型 网络动作射击〖MMOFPS〗 ■代理 坤迈网络 ■版本 中文版

B



文/〖残酷天使〗

索尼在线娱乐（SONY ONLINE ENTERTAINMENT，以下简称SOE）成立于2002年，以开发和代理优秀网络游戏产品为主营方向，近日，他们的全3D动作射击类网络游戏《PlanetSide》（中文名为《星际onilne》）即将登陆中国，该款游戏融合了流行的FPS和RPG二大元素，完整表现了真实刺激的未来战场，堪称佳作。

真实再现未来战争

游戏背景设定在一个遥远的不知名的星球上，三个不同派系的人类为着蕴含惊人能量的远古文明在行星表面相互搏杀。《星际onilne》作为一个多人在线射击网络游戏，自然支持一个大得可怕的可供对战的场景。整个游戏地图面积超过64平方公里，并采用了无缝连接的技术，支持千人军团立体作战。游戏场景分为10个大洲，每个大洲都拥有自己独一无二的地貌和环境。除了丰富的外部地理战场环境，游戏还设计了若干室内场景，尽力展现出室内争夺的残酷画面。据说在游戏当中，实时环境和气候也能影响到玩家的判断和行动。游戏还成功的导入了战车和飞机的物理建模，也就是说，只要你能看见的，绝对就能开走或者破坏掉。



新颖独特的升级体系





《星际onilne》抛弃了传统RPG的升级模式，取而代之的是新的执照系统。玩家必须拥有相应武器的执照才能使用其武器，就好比一个步兵无法驾驶一辆坦克进行作战那样，而领取什么执照就要靠你在战场上表现的卓越战功了。执照之间并不互相排斥，你即可以拿到步兵执照，也可以拿到坦克驾照，甚至还可以去拿飞机器的执照。想想看吧，正当你的敌人准备过来干掉你这个不幸坠机的飞行员时，却不可思议的看到你熟练地爬进一辆坦克车……当然游戏中名目繁多的武器执照使全能人不可能出现，唯有军团协作才能够克敌制胜，而作为支援兵种的工程师、医疗兵和黑客的升级则大不相同。由于上述兵种直接杀伤敌人的能力较弱，他们的升级点数由成功的使用其相关技能次数和处于战区的胜负情况来获取。除去上述兵种，《星际Onilne》还有一个特殊的兵种——指挥官。指挥官的点数由其指挥的部队获胜情况来获取，而游戏中的超级武器则只有指挥官才能动用哦。

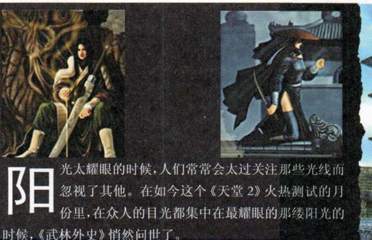
多种多样的武器系统

《星际onilne》的武器系统分为步兵武器、机甲武器、载具和飞机器。步兵武器众所周知，就是各种枪械和轻型反装甲反飞机武器，具有轻便的特点，适合于基地内的巷战和室内战，在野外的遭遇战中往往被其他大型武器所压制；机甲武器比起步兵武器更具攻击性，火力更加威猛；载具包括各种支援车辆和坦克，支援车辆主要用于运输部队和快速支援战场，坦克的作用不说大家也都知道；飞行器也分为支援型和作战型，支援型的用途是为了实现大规模的空降作战，作战型主要是为了掌握制空权。各大系的武器之间也会相互克制，比如步兵既有针对机甲和载具的反装甲武器也有针对飞机器的对空武器。

强调军团战和玩家协作

由于《星际Onilne》引入"立即行动（instant action）"模式，玩家随时随地都可以立即投入战斗。那么上线后，玩家就可以立即加入军团参与对敌军基地的占领、防御进攻或者其他对抗之中去，省去了练级之烦。团队作战的战术配合以及战术运用格外重要……多兵种协同作战或者集中优势兵力进行突发式的进攻，成为常见的战术。在这种情况下，军团作用突现。《星际onilne》的乐趣也正在此处。在《星际onilne》里，孤胆英雄的同名词就是EXP，这样说来，大家还是期望敌对国家多给一些EXP吧！■







武林外史

阳光太耀眼的时候，人们常常会太过关注那些光线而忽视了其他。在如今这个《天堂2》火热测试的月份里，在众人的目光都集中在最耀眼的那缕阳光的时候，《武林外史》悄然问世了。

文/永不笑了

低配置的3D网络游戏

当今的时代，网络游戏一个接着一个的往3D化发展，3D的精美图象似乎成了衡量一款游戏好坏的首要标准，第一印象固然重要，但也有许多游戏适得其反，精美的画面不但没能吸引到玩家，反而筑起了一道厚实的配制壁垒。过度的升级机器配置，让玩家不堪重负。既然无法改变玩家，那么还可以改变游戏，于是《武林外史》这么做了。《武林外史》是一款仅需普通档次配置的PC便可运行的3D网络游戏，对于跑不起《天堂2》、《魔兽世界》这些大家眼红的大作，亦或是厌倦了追逐机器升级步伐的玩家而言，无疑是足以解馋的。这款游戏的最低配制是P3 550MHz/128M内存/32M显存。



传统武侠 非传统武林

或神话、或传说，或者是凭空想象，又或是拼凑出来的世界格局，无论怎样，网络游戏必须得有一个足够吸引人的背景。对于饱读金庸、古龙著作的中国玩家而言，有着武侠气息的游戏无疑是让人觉得向往的。为了迎合中国玩家的口味，《武林外史》的故事背景源自武林却又别于大家熟悉的武林格局，它描述的是少林、武当没落之后的新江湖。乱世出英雄，颠覆了玩家们作为读者时熟悉的格局后，《武林外史》架空了传统武侠历史，创造了一个真正属于属于玩家们的新武林。

在《武林外史》中善与恶是绝对的对立，而正与魔没有确切的定义。游戏会根据玩家在这个虚拟的武侠世界中的一举一动，对玩家的善恶进行判断，善与恶不但决定玩家相互对立的阵营，还决定了玩家在游戏世界里获得名声值的途径，正义的侠士可以通过帮助朋友或者攻击不同阵营的角色来提供名声，而魔教则与之相反，而且游戏系统会根据角色现在所拥有的名声值来给予不同的称号。

职业设定 十八般武艺

《武林外史》4大职业的设定并不让人吃惊，武士、刺客、浪人、僧侣，光看名字骨灰级玩家们就能对每个职业猜出个大概了。可是游戏的职业技能树系统却非常独特，多条技能发展路线，技能点的自行选择，猛一看仿佛有些《暗黑Ⅱ》的影子。游戏中每个职业都有3种武器技能路线可以选择，并且需要购买武功秘籍才可以学习，这种设定着实让人耳目一新。一个职业的玩家，不但有共通技能要掌握，还可以针对使用武器不同，选择不同的武功修炼，从初级到高级，都需要靠技能点来提升，而技能点对于渴求掌握更多技能的玩家来说，是远远不够用的。在职业技能之外，还有锻造等全职业共通技能可以修炼。很难说，在一些规定套路的武器技艺之外，还会不会有玩家自创的武功秘籍，也许，当你练就一身本领之后，这些东西自会出现在你面前。



自力更生 打拼天下

说到锻造，这是《武林外史》最大的特色之一。自造武器、首饰、服饰的系统在其他游戏中并不少见，但往往都是某职业的专利，而在《武林外史》中，每个职业只要花费一定技能点数学习了锻造术，那么他便可以自己搜集素材锻造装备、升级装备，装备等级4级之后会有不同程度的光芒环绕，看着自己锻造出的装备，看着手上的武器因为一次次成功升级而发出耀眼的白光的时候，是否你的脸上也会浮起些许笑容呢？

煲汤，也许谁都尝试着做过，然而游戏中的煲汤呢？《武林外史》给玩家提供了一个煲汤的药水合成系统，玩家可以自己合成一些能一定时间提高自身能力的药水。同样功效的药水和素材一起继续合成，还能有机会合成更高药效的药水。合成成功的时候，游戏角色还会跟着一起欢呼，真让人情不自禁的也欣喜满怀。

前面一直品的都是优点，实际上《武林外史》不尽人意的地方也存在，比如操控上几个重要动作键的功能分配不是很合理，不容易让人表现出良好的操作技巧。炎炎夏日，漫长暑期，当你感觉游戏大作们过于耀眼的时候，不妨戴上一副太阳镜，滤过了那缕最耀眼的阳光，或许你会发现这道独特风味的景色——《武林外史》。■

■名称 赤龙剑心 ■制作 万马网络 ■内测 2004年8月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 万马网络 ■版本 中文版

B



三年前，一群颇具战略眼光的投资人在经过周密严谨的市场调查后，决定投资中国网络游戏市场，并制定了学习国外先进游戏开发技术、整合国内优秀创意和技术人才、自主研发具有中国特色文化的国产网络游戏的策略，由此万马网络发展有限公司诞生了。而三年后，《赤龙剑心》呈现在世人面前。

《赤龙剑心》这款游戏是以少数民族为素材，整个游戏画面充满了原始社会的独特气息，以及少数民族文化特有的纯朴感和神秘感。咒术、动物与自然间的交融，独特的复式构架，住宅结构等方面给人同时传递即亲熟又生涩的印象。



独特的背景

现在市面上充斥着各种以中世纪魔幻或中国武侠为背景的游戏，数目之多足可让玩家都照猫画虎设定出一个游戏的背景。没有新意的游戏市场是会走向衰败的，而《赤龙剑心》却把大家带入了另一片陌生的天空——少数民族文化。这对于玩家可说是新鲜的经历，站在历史的角度来看，这些少数民族虽未创造出主流文明，但却一直影响着人类文明的发展。她们文化中特有的咒术、动物与自然的力量，都是玩家乐于去接触和研究的内容。





怪物攻击系统

以往的网游中，无论是NPC或是怪物总是重复着同样的攻击模式，总让人怀疑它们会不会都是一个师傅教出来的。好在《赤龙剑心》会改变这一令人费解的现象。《赤龙剑心》里的怪物都有自己独特的个性和特征，攻击方式也完全不同，还可以依据玩家的行为做出不同的反应——该追的时候追，该跑的时候跑，HP为0时，该自爆的绝不犹豫，该倒地掉装备的也绝不小气。《赤龙剑心》活用了这些多种怪物的特性，脱离了单纯升级的枯燥，让玩家充分体验到了集动作何战略性于一身的游戏。一直以来我就期待能出现一款拥有格斗游戏特性的网游，《赤龙剑心》会是这样的吗？



独特的技能卷设定

游戏人物技能的设定，向来是一款游戏最出彩的地方，别致的技能往往使游戏大获成功。在《赤龙剑心》里，技能要通过从NPC或怪物那里获得的技能卷才能学到。技能卷与角色等级的成长毫无关系，任何能使用符合该技能武器的角色都能轻易学会。每个技能卷都有等级，它需要和与之配套的武器道具一起装备才可以使用。玩家通过成功的使用该技能，累积经验来提升技能卷的等级。每个技能卷像其他物品道具一样，具有独立结构，升级的技能卷就如同其他物品道具般可以送给朋友或通过交易出售给玩家。这样的设定赋予玩家一种全新概念的竞争方式，收集并培养、贩卖技能卡将会成为游戏的另一种玩法或游戏目标。这种曾出现在单机游戏《太阁立志传》里面的游戏设定，会给广大玩家带来什么样的冲击呢？这又成了收集的因素及目标。





不断变化的地牢系统

少数民族文化是神秘莫测的，游戏中有太多的隐秘地牢和神殿需要你去探查、去发现。这变幻莫测的地牢不仅是玩家升级的空间，也是一个隐藏着多种陷阱与宝物的探险空间。你兴许会碰到传说中的怪物，兴许会找到消失已久的神器，兴许会挖到大批的宝藏、兴许……越是神秘的地方越会有许多的出其不意，兴许《赤龙剑心》的开发者中有冒险游戏迷吧。

《赤龙剑心》的地牢是具有多种形态出口的，而其出口并非经常开着。只有在特定时间或是用特定装备才可以打开，有时还需要玩家完成某种使命才能继续前进，又或者你只能傻傻地等到门开为止，甚至有时你还会被移动到不愿去的地方。当然，如果你运气好还可以通过“希望之路”直接到达目的地（一向人品不好的我是没有这个奢望了）。每个地牢都具备多种形态，或机关或宝箱或陷阱或温泉（恢复HP用的），让玩家不会感到厌倦，意想不到的新空间，让大家融入了整个游戏的历险过程中。



与以往的MMORPG不同，《赤龙剑心》中每个角色都拥有名为“转”的独特能力值。利用这种能量，玩家可实时再分配或调整人物的一部分内部能力，如攻击力、防御力、智力等。通过它适度的协调，角色将可以用不同的攻击模式来对付不同特性的怪物，从而实现高自由度的战斗调配功能。这种设定可以使游戏的战斗更加真实，并使战术更加多变，更富有挑战性！一场场真正的狩猎，将会完美的呈现在玩家眼前。《赤龙剑心》作为中国大陆自己研发的第一款民族色彩浓郁的网络游戏，已于8月10日展开了公开内测，有勇气，有信心，有热情的你还等什么？快来抢先体验《赤龙剑心》那神秘与纯朴的世界吧。■



B+

■名称 Metin2　■制作 YMIR　■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗　■代理 未定　■版本 中文版



或许有玩家还记得2002年的《倚天》，那个一度让玩家废寝忘食的2D网络游戏，而今一个好消息是，我们所熟悉的游戏又将卷土重来。倚天的人们，在强大的帝国和平统一中度过了近200年，然而，从天而降的巨大魔石改变了这个帝国的面貌。大陆的地形和气候发生了巨大的变化，见到圣魔石的动物开始疯狂的攻击人类，死去的人类以骷髅的形态复活，而各种各样的怪物也逐渐聚集在了这块大陆上。陨石掉下的这年被历史学家定为倚天元年，从此以后，这块大陆变成了一个妖魔横出的动乱地带。旧的帝国被分成了3块，各自抗争怪物的同时也在互相进行着血腥的互相征讨。而为了结束这动荡的年代，玩家将要挺身而出，与这被陨石所诅咒的历史相抗争。

提倡一对多的战斗方式

《倚天2》相对前作最大的变化，也是最能够吸引玩家的变化就在战斗系统上。提倡一对多的战斗和更真实的攻击效果，让《倚天2》的游戏性发生了巨大的变化。受到圣魔石的影响，倚天大陆上遍布怪物，勇者们也就需要经常以一敌多。在一般的战斗中玩家往往都要面对5个以上的怪物，而稍大型的破坏战就会遇到至少30个以上的怪物。因此在《倚天2》中玩家能够充分享受到战斗的乐趣，而不会因为长时间的找怪影响心情。

要想战胜数量众多的敌人，除了游戏人物的实力要足够外，玩家自身的操作也要过关，而实际的打斗动作如家用机或者街机一样追求战斗技巧。在《倚天2》中，玩家的每次攻击都会根据武器是否真正接触到怪物来判断命中，命中后还要根据玩家招式的力度不同作出不同反映，或是被击退，或是被击飞。利用各种技能来调整自己和怪物之间的距离，完全有可能在不被怪物摸到的情况下击退大批怪物。注重技巧的战斗和大量的敌人让玩家能够体验到如游戏机平台上的无双系列一般的战斗感觉。







丰富的群体战斗方式

当玩家逐渐适应了与怪物的战斗之后，《倚天2》中组织了更大规模和更具挑战性的战斗。玩家可以互相组成不同的派别，从而发动多达100名玩家参加的行会战斗，为自己的行会赢得声望。由于圣魔石的精灵——圣魔妖女开始恢复灵气，为了避免造成世界的更大动乱，大陆上的3个国家也联合组织名为"圣魔妖女封入战"的有千名勇者参加的大规模会战。而整个大陆最大规模的战斗发生在这三个帝国之间，定期举行的国战将有超过千人的规模，每个《倚天2》中的勇者都会为国战而努力修行。

新的游戏系统

当然，新的游戏离不开新的系统。在《倚天2》中有关系到装备升级的陨石系统，丰富游戏内涵的任务系统，功能繁多的派别系统和在前作基础上升级而来的钓鱼系统等。每个系统都将带给玩家更具乐趣的游戏体验。

由于圣魔石降落之后，天空就不断有陨石坠落，玩家可以利用这些陨石来对自己的武器进行改造，不过想得到这些陨石也并非易事，陨石一旦落地就会有大量的怪物前来守护，玩家将不得不同时面对数十个怪物。只有真正的强者才能获得这些从天而降的陨石，而陨石除了让玩家的武器更为坚固强力之外，还有可能给武器注入陨石中的神秘能量。

游戏中有帮助玩家快速提升等级积累金钱的任务，每个阶段的等级任务使玩家升级不必单纯依靠打怪；也有委托任务，让玩家可以了解到剧情；就连玩家仓库也有任务，完成特殊的仓库任务可以让玩家仓库扩大，存放更多的物品。新的交易系统一改以前需要玩家自己叫卖或者挂机开商店的方式，只要随时将想出售的物品放入交易栏中就可以立刻让其它玩家看到你正在卖的东西。派别在《倚天2》中也有着特殊的功能，玩家一旦成立帮派，就可以购置土地，建设自己的根据地。钓鱼系统在前作基础上获得了进一步的增强，玩家将不仅仅是在河边坐着钓鱼打发时间，这种娱乐更具技巧性。钓鱼系统不但将是玩家赚钱的一个重要途径，也将成为玩家在游戏中可选择的又一种娱乐方式。



相对前作来说，《倚天2》可谓面貌一新，尽管现在还只能去韩服体验，但其如同游戏机上的动作游戏一般的打斗快感，以一敌多的痛快杀戮，全新推出的多种系统让语言的差异也无法阻挡快乐的享受。更何况，支持中文显示的游戏设计会让你能够感觉到，娱乐无国界。■

■名称 金庸 Online 冷月飞狐 ■制作 智冠电子 ■上市 2004年9月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 智冠电子 ■版本 中文版

B



随着《金庸群侠传 Online》三周年的到来，这款伴随了玩家一直成长的网游也迎来了全新的里程碑！过去三年中，《金庸群侠传 Online》倾向于开发新功能，如《神雕大侠》的"合体技"、《葵花宝典》的"自创武功"以及《小宝闯情关》的"恩爱系统"等等，许多设计都给玩家带来了无穷乐趣，而即将推出的第十个资料片，则以剧情为重，将金庸作品中最具悬疑性且充满魄力的《雪山飞狐》及《飞狐外传》融合成一部最新的资料《冷月飞狐》。



重重机关谁敢闯



小说《雪山飞狐》以当年闯王李自成身陷重围时，守在他身边的四大护卫范、苗、胡、田四家的遗族为故事主要人物，并牵扯出闯王逝世后所遗留的庞大宝藏。由于闯王宝藏藏在何处没人知道，只能从四家的遗物中窥知端倪；而且就算知道位置，据说埋藏的地点也布满了无数机关，想要拿到可说比登天还难。小说中虽然最后众人仍然只能对着发光的宝藏空叹，但是在《冷月飞狐》中，玩家将有机会挑战闯王设下的重重关卡，取得众人梦魅以求的财富。

神秘的闯王宝藏被深锁在18道关卡之后，而每一道关卡都有着精心设计，不管是洞窟的守护者、闯关的疑难问题、过关的精巧机关、或是NPC的旁敲侧击，都需要玩家凭借智慧和互助合作，找出过关答案。为了符合原著精神，闯王宝藏将是人人有机会，但所面对的风险也很大，因为玩家不但要先找到进入埋藏闯王宝藏的地点，还要在进入后通过迷宫的考验，同时更要留意身旁的人，他们很可能随时都会向你出手，因为谁先找到闯王宝藏，谁就能单独拥有！

冒险的钟声再次响起



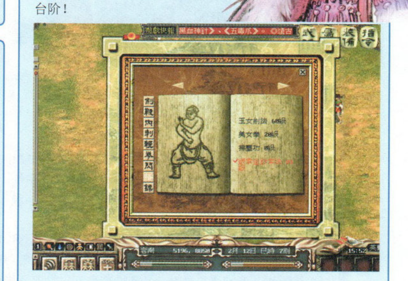
自小流离在外的胡斐，靠的是平四辛苦扶养他长大，成长的路上不仅遭遇许多的困难，也遇到不少贵人，才能让他有往后的成就。这段路就像冒险的过程，起起伏伏，有时一场多人的阵仗让他吃不消，有时只身行走的旅途让他略感孤寂，但是这就是冒险的元素，因为有这些元素，才会让冒险变得精采，就像即将在《冷月飞狐》里推出的冒险单元。

一是跨服务器擂台赛！玩家可以随时进入，挑战各个不同的模式，像是个人战、双打赛，甚至五人小组对抗赛，都会带给玩家不同的乐趣。二是海上冒险，海贼、海怪、漩涡、暴风雨等等，各种可能的因素都会发生在大海之中！海外冒险的开放，同步也将开放属于海上的技能，像航海、造船等等，让玩家有更多的方向可以挑战。

武功进阶再提升

金庸小说中，每套武功都有它的精采之处，但是天下武学渊博，谁又能够学尽学全，就算是慕容世家收尽全天下武学，也尚有《六脉神剑》与《降龙十八掌》未能如愿；试想，光是拳谱、剑谱都已如此，更何况要习得所有谱中的武学更是难上加难了吧！不过游戏却可以把这样的现实加以美化，让玩家的梦想成真。

在《冷月飞狐》中，玩家将可以学到更高层的武功，同时将更上一层楼，成为二转级的人物。二转是另一个阶段的开始，玩家不仅可以提高本身的武功、技能等级，同时还可以学到本身门派的特殊技能，强化自己的能力，增加武学的根基；而且二转之后还能体认出"悟性系统"，让自己的武功上一个台阶！



除了上述的内容之外，在《冷月飞狐》中还将有许多新奇的设计。例如：会有超大型的战役媲美光明顶之役，以及一套悟性系统增加玩家对于武学上的需求，同时也有助于玩家在练功上的速度，相信绝对是玩家最好的帮手！■

2004年暑期，盛大自主研发的《英雄年代》也进入收费阶段，可以说这款游戏从测试到收费时间相当短促，很多人还未有机会细细体验。笔者则是在其收费之后，带着一份好奇回到了这个2D的游戏世界。

《英雄年代》是盛大网络继《传奇世界》之后推出的“世纪录三部曲”的第二部。故事背景源自中国古代神话，据说远古有一块宽五丈、长十数丈、周身破败不堪的上古石碑，其上的碑文被霸王、箭灵、道君三族抄写下来流传于世。

进入游戏后，笔者对游戏操作方面多达几十种的快捷键，稍微花了点时间去掌握。此外一个细节是游戏中设计了多达30种的聊天表情，这应该算是比较人性化的改变了。游戏职业设定，摒弃了大多数网游采用的初始职业概念，没有人为规划，玩家角色的发展完完全全取决于个人喜好，只要你喜欢，可以同时兼修法师、战士、弓手的技能，当然也可以走单一职业道路。



英雄年代





人物的成长方式也是多种多样的，在《英雄年代》里，你完全可以根据自己的喜好拿起锄头去采集资源，尽管升级很慢，但却可以迅速积累金钱及贡献度，并可打造带有特殊属性的装备。虽然等级提升较慢，但是同样可以赢得其他玩家的尊重和青睐。在成长中，共有力量、敏捷、智力、辅助四大系战争技能可供修炼，它们之间由于不同的特质，产生的效果也将完全不同。由于没有任何职业限制，只要你愿意通过打怪来迅速提升等级，这些技能都是可以学到的，共计57种，四大类。至于那些厌烦成天打怪升级的玩家，在《英雄年代》里也不会永远都是小菜鸟。只要你肯劳动，资源可以换来贡献度，有了贡献度就可以学习多达58种的国家科技，它们分别是木工系、石匠系、医学系、狩猎系和矿产系，别小看了这些科技，它可在一定程度上决定了一个国家的生死存亡。另外，技能树的出现也让玩家在技能系别和科技方面有了更多的选择。技能里有的可以增加攻击附加效果，也可以单纯的提高自己设想职业的攻击属性，也可以用来提升你的攻击范围，至于国家科技，最明显的就是可以根据不同科技学习打造不同属性的装备。

游戏的另一个亮点就是建筑，《英雄年代》里的建筑当然不是城里摆的那些供人去看的亭台楼阁，而是实实在在的你自己的房子哦。建房子要先有房产证，房产证要去房产管理员那里用贡献度换，分别有民居、铁匠铺、木匠铺、首饰铺、草药铺和杂货铺供你选择，它们的功能可不是图个名字花哨而已，是各司其职帮你打装备存东西的。光有房产证房子是建不好的，还要有建筑材料（经常劳动的玩家有福气了），这样，在经历了一个不算漫长的等待之后，你就可以拥有自己的家了，找个青山绿水的地方，起个心仪的名字，约上自己的爱人就可以在自己的天地里花前月下了。呵呵，那些不爱练级的玩家可以让喜欢练级的玩家们眼红一下喽。



《英雄年代》里杀本国人要红名，只有找国家议员赦免洗白。相反杀敌国不但不红名，还会获得贡献度奖励，但低于10级的玩家不能PK。



我刚开始玩的时候，对国家的概念很模糊，服务器集群技术对我来说更是陌生。《英雄年代》里国家的概念，其实就是传统意义上的游戏区。跑到别的区杀人，是不是挺不可思议的啊？有了国家就要有国王，国王可不是NPC，而是玩家担任的。这些玩家可以先组建自己强大的行会，组建行会要有令牌，还要有100万（对初期的玩家来说不是个小数字），想当国王还要有请战令用来攻打总坛，最重要的是还要有人气哦，然后就可以通过攻打国家的总坛来夺取王位成就你的千秋霸业了。但是别以为当了国王就可以高枕无忧了，你还要任命国家议员，引导科技发展方向，调整国家的税率使国家走向繁荣。而且，其他国家的国王还虎视眈眈的看着你，等着攻打你成功后升星星提升怪物爆率那。由于《英雄年代》采用了服务器集群技术，玩家可以真实的体会到当年解放军百万大军横渡长江的场面。那种大场面不亲身体会是没有办法想象的。在战乱频发的《英雄年代》里做个受人爱戴的国王可是不容易哦。■

B

■名称 石器新时代：精灵的召唤 ■制作 华义 ■上市 2004年第三季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 华义 ■版本 中文版

石器新时代 精灵的召唤

从《家族开拓史》到《精灵王的传说》、《伊甸新大陆》、《宠物进化史》、《石头就业所》，石器时代经历过了4个年头的发展，到如今仍如常青树一般，如丰碑屹立在中国网络游戏乃至世界亚洲网络游戏的市场之中。如今，石器7.5版——《精灵的召唤》即将面世，相信"石器时代"忠实的玩家们一定都非常期待。



互动的"召唤系统"

7.5版本创造了全新的玩法，将充分调动玩家互动的积极性，那就是精灵的"召唤系统"。在玩家等级提升后，升级人物点数时会随机出现精灵召唤事件。这个时候玩家就会获得系统给与的两个道具，"精灵信物"与"勇者信物"，并被邀请去找寻勇者以及完成后续的相关任务。装备"精灵信物"之后就会成为精灵使者，然后使用"勇者信物"则会被随机传送到具有资格的玩家身边。在交付"勇者信物"给具有资格的玩家之后，这个玩家只要装备信物，则会成为勇者，并且这个时候精灵会告知需要勇者达成的任务和条件。之后勇者带着精灵使者一起完成任务就能够双双获得价值非凡的宝物。

迎接精灵召唤

精灵的召唤任务分成地、水、火、风，四条线路，勇者可能随机获得不同的路线执行。长大的原始人和曾经帮助过他的原始人都可以通过信物获得价值非凡的奖励。

从精灵王的提示中，勇者知道了终极转生之谜，但是作为凡人的勇者如何能够一次又一次的承受如此强力的冲击。六转难道只是一个遥不可及的梦想么？当然不是，以凡人的能力已经无法承受终极转生的巨大冲击，必须要一个勇者的忠诚伙伴来代替他承受这样强大的冲击，净化勇者的身心，他才能够完成终极转生。这个忠诚伙伴自然就是勇者们出生时所带的那只宠了，不过必须是要二转宠才可以，作为补偿，在六转之后会得到一只超强的机械人龙，和机暴一样可以学习T技，简直就是火风属性的终结者。



人物六转都有了，二转宠物也就不希奇了。在勇者将玛蕾菲雅带回到精灵王身边之后，虚弱的玛蕾菲雅请求精灵王利用她的力量给予宠物一次重生的机会，在宠物得到新的力量之后，勇者即将转身离去，而此时的玛蕾菲雅告诉勇者，目前的他只有原始精灵能力的十分之一，而其它精灵能力却依然四散，以她的身形存在某些地方，如果勇者在某个地方遇见她残存的部分力量，请将她带回来，玛蕾菲雅就能慢慢的恢复以往的灵力。虽然玛蕾菲雅这么告诉勇者，但勇者却不了解如何带回她四散的灵力。左思右想之后，猜测或许回到当初遇到玛蕾菲雅的新藏那里会有一些头绪，因此，勇者就前往黑蛙洞寻找答案。

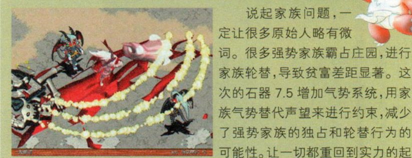
目前已知可以二转的宠物为所有的一代宠物。华义这么设计也就是为了让这些曾经战功显赫得一代宠们能够有能力赶上后面的2,3代宠物！新的一轮转宠狂潮大概就要来临了吧。其实，可以二转的宠物并不只限于一代宠物，至于哪些可以，哪些则不可以，就看各位原始人自己去探索了。更强大的宠物肯定是出现在二转之中。

神秘四阶技能开放



在这次的7.5中，人物的四阶技能也终于开放了。法师的终极技能——世界末日，究竟会强到什么程度呢?不弱的猎人进一步被强化，增加了很多新技能，其中包含了四阶技能，主要为属性控制方面。不知道曾经流行于早代石器中的属性战是不是否因为猎人的崛起而重新回到PK场上呢?

气势决定家族



说起家族问题，一定让很多原始人略有微词。很多强势家族霸占庄园，进行家族轮替，导致贫富差距显著。这次的石器7.5增加气势系统，用家族气势替代声望来进行约束，减少了强势家族的独占和轮替行为的可能性。让一切都重回到实力的起点上吧，原始人需要一个更加公平的游戏环境。■（文/DSotM）

说到武侠，必然先提江湖；没有江湖，也就无以有武侠。江湖是什么？高山、险峰、碧水、绿林……无论是武侠小说，还是武侠影视剧，都少不了这些中国味最为浓厚，也是最有武侠气息的要素。作为一款纯正的中国武侠类网络游戏，《至尊》的制作人首先考虑的就是为玩家在视觉上营造出一种真正的江湖氛围。多年单机游戏开发所积累的经验，让《至尊》在江湖的营造上有着得天独厚的优势，江湖正是孕育武侠文化的摇篮。







相忘于江湖



作为一个纯3D的新派武侠网游，《至尊》并不是简单利用现成的引擎开发，而是采用了动力时空自己独创的“超3D”技术，整个游戏画面色彩丰富而不刺眼，内容细腻而不繁杂。特别是对游戏环境的塑造，“超3D”技术更是轻松胜任。

为了营造出真实的江湖气氛，《至尊》的画面内容可谓是充满了山野的美感，低矮的灌木，高大的树木，清脆的绿草，鲜艳的野花，还有各处奇形怪状不一而足的山石，如同身临其境一般，玩家很快就能融入到游戏之中。

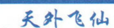


虽然画面当中有这么多的元素，但是经过细心的处理和技术的支持，整体画面十分协调，并且借鉴了一些著名游戏的经验，为玩家的操作提供便利。比如大部分的野外树木，都是作为装饰性的存在，玩家只要站在其旁，树木就会自动隐去，不会遮挡玩家的视线，这点就是从微软的大作《地牢围攻》中借鉴的。

整个游戏画面丰富细腻，处处充满了淡雅的中国水墨画气息，回味无穷。如此美景，顿时让人有“相忘于江湖”的意境。







天外飞仙

有了江湖，就有武侠。《至尊》作为一个新派武侠网游，除了强调江湖，更为强调玩家在游戏中武侠的感觉。

上文说到，《至尊》游戏里有丰富的各种环境要素。就很多网游来说，这些要素实际上就是一个摆设，玩家只能远观。而在《至尊》里则完全不同，为玩家打造的真实“场景互动”环境将是最大特点。在游戏里，每个玩家都是一个侠客，侠客自然会有轻功，玩家在游戏中可以随意施展轻功绝技，攀绝顶，过险峰，越大河。只要平时勤学苦练，玩家同样可以练就如同武侠小说中一样绝世武功。

轻功也不只有以上的作用，它和游戏里的很多内容组成了有机的整体。如一种武术绝学需要找世外高人学习，而他又居住在绝壁之上，那么你可以找寻一条充满了敌人和危险的道路缓缓而上，也可以凭借绝顶轻功飞身登顶；要去新的地图开展新的冒险，途中地形却无法走去，这时也可施展轻功，飞身越过，而不是如一些网游用等级来强行限制玩家所能到达的地图。以上种种，不一而足，玩家在游戏中，真正做到了多种选择，自己作主。



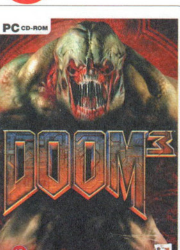
试想，飞身登上宝塔之顶，双手负于身后，白衣胜雪，衣袂飘飘，看着脚下的纷纷攘攘，那种绝世的寂寞，是何等快意！



虽然整个游戏的画面表现十分突出，但是《至尊》并不是一个强调大量贴图来体现所谓“美感”的游戏，所以《至尊》在保持了高素质画面和流畅运行速度的同时，对机器配置要求相当低，99%以上的网吧机器都能够达到很好的运行效果。■（文/DSotM）

FPS标准定义 | 毁灭战士Ⅲ DOOM 3

也许我们还不能确定未来的FPS会上演一幕幕什么样的好戏，但至少目前我们看到了未来几年内FPS的基本标准，感谢id这群善于下定义的预言家。



DOOM 3

英文名称：DOOM 3
出品公司：Id Software
国内发行：未定
发行版本：英文版 3CD / Win2000 / XP
游戏类型：动作《AC》
最低配置：PIV 1.5GHz / 384MB、64MB显存 2.2GB硬盘
推荐配置：PIV 2.8GHz / 1GB、256MB显存（GeForce 6系列）
3D加速卡：OpenGL
3D声效卡：DS3D/EAX
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.8
官方网站：www.doom3.com



推荐使用的GeForce 6系列显卡



仍在徘徊中的HL2

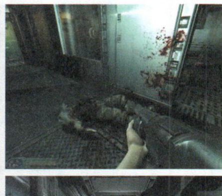


人物已相当真实



游戏中很少出现的室外场景







等待《毁灭战士Ⅲ》(DOOM 3)已经很久了，MSN的名字随着DOOM 3的变化而变化。从DOOM 3公布后的期待，到玩到泄漏版后的欣慰，到游戏GONE GOLD后的不安，到安装游戏时的焦急，到进入游戏的震惊，直到最后……

曾经想过一口气将游戏打穿，当第一时间拿到游戏的时候，也是这么做的，但……经过了近8个小时的奋斗我选择了放弃。MSN的名字最终停留在了："联机模式到来前，除了画面DOOM 3根本一文不值……"故事还是发生在那个遥远的未来火星上，除了这个我们似乎想不起其他任何的情节。故事的主线就是杀掉所有的怪物。气氛？也许有些人会说DOOM 3能给他带来前所未有的恐怖感受，但如果细细体会，你所能发现的也就是漆黑的场景，再加上恶心的怪物共同表演的吓人把戏，仅此而已。DOOM 3的武器系统也没有我们想象的那么平衡，也许用一个单机FPS游戏来衡量目前的武器系统，的确可以让玩家感到非常的暴力，或者说爽快。但我们对DOOM 3的期待不仅仅局限于游戏的单人模式，联机模式才是我们真正需要的。

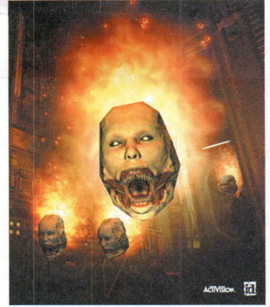
毕竟在Q3的辉煌之后，这是唯一一款可以让我们对联机对战充满期待的游戏。记得在John Carmack（以下简称JC）在制作DOOM的时候，第一次将联机的概念告诉John Romero的时候，Romero说过这样一句话："如果，我们真的能做出来，那么，这将会是这个叫做地球的行星上有史以来最牛的游戏！"DOOM做到了，而眼下的DOOM 3却似乎忽略了联机模式。尽管现在的版本同样支持联机，但所有人都能感觉到JC将更多的精力放到了游戏图形引擎的开发上。由此我们可以将其看作id的转形——从游戏制作者到引擎开发商。

如果我们不把id看作一个游戏开发商而作为一个引擎开发商的话，一切的抱怨也许都将消失。是的，DOOM 3更像是一部引擎的演示程序。JC透过全新世代的3D引擎将呈现已经接近CG动画等级的视觉震撼。JC做到了，DOOM 3做到了。可以说DOOM 3是电脑游戏画面的一次革命。id的商业主管Stratton在接受采访的时候如此形容DOOM 3的光影效果："你可以将一束光照在一个角色的身上，另一束也照在他的身上并且围绕着他旋转。这一切都发生得很自然。"DOOM3的引擎融合了多点光源，阴影效果，整体的凹凸映射以及物体表面的几何探针等多项物理特性，第一次在PC中



ID公布的最表现光影效果的图片





基本做到了即时渲染下的游戏画面与情节动画无异。不单是怪兽，整个房间、环境、音效都更接近于现实。新的引擎还有一些其他的重要变化。材质不再只是被简单地涂上去了，它们被完全的凸凹映射后做成了模型。模型非常细致，以至于你可以看到人物脸上的毛孔和头上的每一根头发。骨骼动画系统可以将多个动画混合在一起，这样角色的运动更自然。可以说 DOOM 3 的图形引擎在未来的几年中都将处于世界领先地位，至少 DOOM 3 引擎将引领未来几年内游戏图形技术的潮流。

谈论 DOOM 3 的同时我们当然要提到《半条命 II》(以下简称 HL2)。相信大家都看过 HL2 的引擎技术演示，单单从画面以及光影效果与 DOOM 3 相比还是有一定的差距，但有一个演示却是玩家不能忽略的，那就是对 HL2 物理特效的演示：数个人物自一个斜坡自由滑落在不同的障碍物上，人物的不同部位产生的不同的物理变化；从高处将一些汽油桶推下，油桶被看作自由落体，这些物体在遇到不同的障碍物会表现出与日常生活完全相同的物理效果。HL2 更多的将重点放到了物理特效的制作上，而走着一条与 DOOM 3 不太一样的道路。但他们同样代表着潮流。

FPS 的潮流是什么？笔者不是什么游戏开发商，只能从一个玩家的角度来发表自己的观点。今后的 FPS 游戏的发展应该说将走向两个方向：竞技性和娱乐性。

FPS 游戏绝对是最适合电子竞技的游戏。也许有些 RTS 的爱好者会认为 RTS 才是竞技游戏的主流，也许吧……但今天我们只说 FPS 游戏。FPS 游戏拥有其他类型游戏所不能比拟的节奏感，无论是以 Duel 还是以 Team 为主题的 FPS 游戏。曾经辉煌的 Q3 绝对是个人能力的完全体现，给了玩家充分展示自己能力的舞台。而 CS 的火爆则证明了团体合作的重要性，不出意外的话 CS2 还将延续 CS 的成功，在电子竞技的舞台占有一席之地。未来 1v1 的游戏谁将是主宰现在还是个未知数，但可以相信 DOOM 3 将会独领风骚一段时间。

在游戏的娱乐性上，FPS 游戏开始偏重于气氛的体现，或者我们可以说现今的 FPS 更接近于一部动作影片。DOOM 3 和 HL2 为游戏引擎的开发铺平了道路，其他开发商不用再为制作游戏引擎而苦恼，在未来的几年中，这两种引擎足以满足多数游戏的要求，两者都有能力让游戏更接近真实，剩下的就是游戏开发商要重点考虑的剧本了，如何营造气氛，如何表现游戏的内容。

DOOM 3 产生的影响不仅仅局限于游戏本身，它对于电脑硬件发展的推动也是相当有力的。从 DOOM 3 第一个泄漏版本出现在面前的时候，我们兴奋的进入游戏后却发现我们的电脑竟然不能达到游戏的最低要求。我们也只好以游戏还在开发当中，JC 还没有完全优化好 DOOM 3 这样的理由来安慰自己。当 DOOM 3 完整的出现在我们面前



的时候，我们才发现，自己的电脑依然不能流畅运行，升级电脑是唯一的选择。此时，显卡的意义就摆在了面前，是选择 A 卡还是 N 卡？DOOM 3 与 HL2 的竞争被很多人看来就是 ATI 与 Nvidia 之间的竞争。Nvidia 在以 DOOM 3 为宣传的重点，明确的表明 N 卡如何能将 DOOM 3 发挥到极至；而 ATI 则成为 HL2 的推荐显卡，ATI 几乎闭口不提 DOOM 3。由 DOOM 3 和 HL2 引发的这场显卡大战愈演愈烈，让玩家在选择的时候难免处于两难的境地。

就在 DOOM 3 面世后不长时间，JC 在 slashdot 的一个帖子中提及，Quake4 引擎的开发计划已经提上议程，有望在年底前实现。这个消息对于游戏社区而言无疑是一个重磅炸弹。虽然大家都认为以 JC 的角度这件事是迟早会发生的，不过这一天真的到来之时，会引发的震动现在还无法预料，JC 是个真正的“程序员”。

更为令玩家振奋的是，近来我们已经可以看到 DOOM 3 的比赛了。就在 DOOM 3 发行后不到 1 周的时间里，ClanBase 已经推出了欧洲和北美的 DOOM3 Ladder，有 1v1 和 2v2 两种，并有相应的规则，地图列表和服务器设置。很快，CPL 已经宣布将在本年度冬季锦标赛中采用 DOOM 3 作为比赛项目，并且设置高达 50,000 美元的奖金，在公布的参赛选手名单中，Fatal1ty、daler、Aim、……这些我们熟悉的名字都出现其中。我们似乎已经看到了未来。■ (文/雪月)


John Carmack



战斗从未如此惊心动魄

士兵们:二战英雄 Soldiers: Heroes of WWII

Soldiers: Heroes of World War II

出品公司:BestWay / 1C / Codemasters
国内发行:未定
发行版本:2CD/WinALL
游戏类型:即时策略〖RT〗
3D加速卡:D3D
3D声效卡:不支持
多人游戏:4人合作模式
操控方式:键盘+鼠标
上市时间:2004.6
官方网站:www.codemasters.com/soldiers

最低配置:P3-1G/256MB、32MB显存、DX9显卡、2GB硬盘
推荐配置:P4-2G/512MB、64MB显存高速3D显卡、Win2K/XP



■《盟军敢死队》系列拥有不错的小队战术内容,但可惜图像表现力一直驻步不前,这也影响了游戏体系的继续丰富和发展。



■C&C 开创了经典 RTS 战斗体系,很多时候我都在期待着其中个性鲜明的作战单位,能够拥有更深度的游戏表现张力,遗憾的是,它的后续发展似乎日见式微,而《最后的幸存者》似乎又矫枉过正。

■《重返德军总部》和《战地 1942》将 FPS 的激烈对抗引入到某种类 RTS 的战场空间中,算是一次相当成功的创举。但主视角作战的个体操作,似乎超出了策略指挥型玩家的掌控能力^^

■侦察在《士兵们》中并不显著,但依然是存在的。还记得你的士兵们隐藏在掩体后探头探脑,或是立在灌木中扮树桩吗?敌人也会如此,所以在实际作战中你很容易忽略,小心点!



1998 年,大导演史蒂文·斯皮尔伯格推出他的战争影片《拯救大兵瑞恩》,以超写实手法将普通人从未见识过的"战争"展现出来,评论普遍认为此片是有史以来最好的战争片,但也有人认为画面中血腥场面太多。斯皮尔伯格只表示,他在电影中所表现的残酷,尚不及真实战争的万分之一。

战争狂人的好梦成真

必须承认,在影院中初看《拯救大兵》,奥马哈海滩的血战场面的确令我有些眩晕,甚至在看到虎式坦克地动山摇般逼近伏击阵地时,也会不由自主的颤栗。正是这样的"战争实感",彻底颠覆了自己对于战争主题影视与游戏作品的评断标准——战争从根本上说就是把人推向恐惧的边缘。

在实际玩起《士兵们:二战英雄》(下文简称《士兵们》)的 DEMO 关卡之前,也多少接触过它的图文介绍,不过后来才发现,静态的内容的确很难将此一游戏的真正魅力传递出来(本文呢?)……声音、影像与细节的直接接触所能接收到的信息量要大得多,也更具穿透力。试玩关卡中迅速来临的生死激战,令人措手不及的就被推上了真正"残酷"的战场。

当德军疾驶的三轮摩托在狙击火力下翻倒、起火、轰然炸碎时,美军士兵的汤姆森冲锋枪和谢尔曼坦克上的重机枪如同割草般射向四散寻找掩体的德军步兵,你已经"爽"得很满意了。然而德军 Panzer4G 型坦克从侧翼山坡以不可阻挡的气势冲出,砖墙及木堆树丛土崩瓦解,步兵们的轻武器无力的在坚硬的装甲板上弹出一些火星。Panzer4G 坦克开火了,首发命中谢尔曼坦克左侧车体,剧烈的震动中,左侧履带图示已经标红。不过这没什么,反正也是一辆没油的"碉堡",我按住【CTRL】键并以鼠标指向,手动指挥谢尔曼坦克的炮塔向左转动,炮手在此前的狙击战斗中装填了红色弹头的高爆弹,我抽空点击下令装填蓝色弹头穿甲弹,一场势均力敌的坦克对决就要上演了——但就在炮口转向 Panzer4G 坦克之际,已经冲近的 Panzer4G 坦克又一发穿甲弹射出,谢尔曼坦克的主炮被迎头摧毁……

以真正的战场策略作战

游戏试玩所提供的关卡,是正式发行版中奖励任务的最后一关,其时间紧迫性与装备悬殊性达到这一游戏中二十多个任务的极致。如果想凭借任务开始所能调度的三名士兵,以及一辆油料只够开出 100 米、机枪弹药两轮扫射就耗尽的坦克,去阻挡德军三个冲击波次、以及远程火箭炮的致命扫荡,几乎是不可能的。但勉力承受了德军第一波攻击之后,你可能会发现,被击毁的敌方坦克还可以进入并以己方坦克中的维修箱进行修复,而毙命的士兵及这些坦克上的枪弹更可以取用。哇哈,举凡钢盔扁帽、长柄或小甜瓜式手榴弹、冲锋枪机关枪及步枪弹、急救包、手枪、匕首……甚至坦克上的重机枪也可以取下使用,脑海中忽然涌现革命战争影片中战斗结束后最常说的一句话——"打扫战场"!

丰富的战场装备,也预示着战斗中装备运用的重要性。各种枪械在射程、准度和火力上有显著不同,而压弹量也决定你的士兵持续作战的能力,重新上膛的间隙往往是致命的。普通步枪比冲锋枪或机关枪更适合远程定点清除,例如开敞式装甲车或履带式 Flak38 上的射手,若能找到狙击步枪当然更有胜算;在面对敌方步兵的冲锋时,一把压弹 71 发的苏军转盘冲锋枪、最好是压弹 100 发的德军 MG34 重机枪,将会让你的士兵更容易成为坚守英雄。



一场惨烈的阵地战,以玩家指挥的步兵突入德军阵地后方、炸毁远程炮火为目标。但消灭整个战线上的敌军,帮助同袍彻底摆脱阵地绞杀战的厄运,才是真正的挑战。

步、坦、炮缺一不可

《士兵们》的作战任务中重点强调了步坦结合的作战样式,空军和炮兵只是象征性的出现在游戏中。

对坦克来说,步兵的轻武器对其根本不具威胁,只有反步兵手榴弹有可能炸断履带导致其丧失移动力。这与普通 RTS 中任何武器均可对任何目标进行累积杀伤并致死的设定有本质上的不同,此种设定在战术上也会产生相当重要的影响。

比如坦克之间的互相摧毁,原则上要靠穿甲弹,除


在任务目标达成后继续作战长达5小时，这上百辆虎式和虎王坦克的残骸之城，正是反坦克步兵的荣誉丰碑。


酣战之余，将战场上可以修缮的战争机器集结拍照，看看各自的战利品有多丰厚，这也是不同寻常的乐趣。

了在正面、侧面和后面拥有十数次射击毫发无损与一击"爆头"这样显著的打击效果差异外，距离也是影响穿甲弹打击效果的重要因素。而面对像德军虎式坦克这样的杀手级装备，任何坦克都会感到无奈，因为在对方掀掉自己的炮塔前，从正面或侧面将其击毁的可能性几乎为零。当然，每个人都对电影《拯救大兵》最后一战中，汤姆·汉克斯凭着一把手枪慢射虎式正面观察孔的"耍酷"场面印象深刻，而在《士兵们》中，以坦克炮瞄准目标坦克正面的观察孔射击正是除尾部攻击之外最"容易"令其丧失战斗力的——前提是你"能够"准确命中。

HARD难度首先将敌我双方的火力杀伤系数拉平，这就使人数和装备占弱势的玩家一方很快陷入前所未有的战斗减员困境中。

步兵是这场大战中的灵魂。与敌方相比，玩家在战车装备上从来都是差距悬殊的，战车最好的作用就是充当敌方步兵的"收割机"，以毫发无损的方式凭着重机枪扫射目标，最多是以火炮瘫痪敌方坦克的履带并开始承受炮火打击。此时，你的步兵要在自己的坦克被击穿前，勇猛而灵活的冲向敌方坦克附近，以莫洛托夫燃烧瓶、反坦克手雷或反坦克火箭筒，瞄准敌坦克发动机后舱盖——轰！一击必杀。幸运的是，通常敌方坦克一旦开始以玩家的坦克作目标，就往往无暇顾及你的小兵。但反之，你的坦克就要特别注意优先扫荡敌方的步兵了。

在一些战斗任务中，玩家一方脆弱的反坦克炮，以及敌方不可思议的强大炮火，往往是令人挠头的事情。基本上在对战中你很难保全你的炮兵，他们往往会在第一时间被敌方轰上天。善用它们的方法，就是在比它们更靠近阵地前沿的地方摆个坦克去吸引火力，同时在其周围设置一些反步兵火力保护它。至于反坦克炮的作用，则是在其被击毁前，尽量多的把炮弹发射出去。

隐藏与危险

面对全3D的战场地形，虽然玩家可以旋转视角、缩放观察、一览无余，但其对射界的影响是存在且苛刻的。令人惊叹的是，《士兵们》的战场上，房舍、树丛和堆积物，都可以在强火力下被摧毁，但对步兵来说，这些地方也是其发挥最大战斗力的地方。往往是面对据守在二楼窗后的狙击手，你的步兵伤亡惨重攻而无果，此时用高爆弹轰击房舍，或在屋下埋设炸药，也许是更有效的战法。

在一些仅凭有限的步兵进行反装甲作战的任务中，指挥步兵隐蔽在灌木或草丛里，将起到令人惊喜的隐蔽及干扰敌方射击准确度的奇效。只有凭借此种方法，才可能令敌方车辆驶到很近的距离而不会发现你，令你获得完美的攻击距离。此外俯匍前进、收枪以获得更快速的移动，都是高级战术中必要的基本功。

在整个步兵作战行动中，投掷型武器将确保取得攻击位置的步兵不会暴露在敌方火力下，其运用也是极为重要的战斗技术。各种反装甲手雷一接触目标就会引爆，因此只需隐蔽在有效距离内，或从有残骸或障碍物遮挡的方向匍匐逼近，即可以抛物线方式攻击。有时候你可能缺乏反装甲手雷，面对疯狂扫射的轻型装甲车束手无策，那就得善用普通手榴弹了——选中手榴弹后，鼠标移动到攻击点直接点击，手榴弹会直接扔出，在地上滚落延迟一会儿才爆炸，这一点儿延迟都会让敌人得以闪避逃脱，或在攻击车辆时错过最佳时机。没问题，在点击时保持鼠标按键，你会发现有时间条在消耗，一般延迟2到3秒后松开扔出，即可确保它在恰当的落点上爆炸，而开敞式的装甲车成员会因此毙命。


壮观的德军装甲师集结地，长途跋涉一路激战至此的苏军士兵，将以卡秋莎火箭炮将这里炸成火海。

一种游戏的三种体验

对于愚蠢而又墨守陈规的电脑对手，有必要搞这么大的对战架式吗？!

我完全同意各位的这种意见，但仅限于《士兵们》在EASY难度下以令玩家爽快为目的的情况下。由于此种难度中敌方的攻击性并不很强，且玩家一方的火力杀伤要强于电脑对手，因此很多时候是不太需要运用精巧的战斗策略的。事实上，《士兵们》也强调它在游戏方式上可以运用传统RTS那样的圈选、定点及攻击目标的操控习惯，从惨烈的战斗影音表现和丰富的场景目标损毁、战斗单位动态细节等方面，给普通玩家带来极具观赏性的轻松游戏乐趣。

至于NORMAL难度，则是在敌方的兵员装备数量和质量上较EASY难度有所提升，这时你的战斗配备很可能不足以与敌方对抗，因此会不由自主的想要利用战场上的装备资源，通过收集、维修、分配敌方的弹药、枪支及坦克装备来增强己方实力，这个过程也相当富有成就感，特别是能够亲自驾驶德军令人恐惧的虎式坦克，以重炮痛宰敌手的时候。

对于真正的战争游戏爱好者，《士兵们》的HARD难度绝对是在熟悉了游戏战斗体系后不容错过的全新体验。HARD难度首先将敌我双方的火力杀伤系数拉平，这就使人数和装备占弱势的玩家一方很快陷入前所未有的战斗减员困境中。此时就逼迫你充分发挥地雷战、步兵反坦克作战、定点清除作战、坦克火力牵制作战等等作战样式的功效，最终攻克所有HARD级别的战斗任务。

梦想的局限

与其它即时作战的策略游戏相比，《士兵们》拥有绝对精确的战场模型，前所未有的支持四人连线合作作战模式，令人得以体验那种"兄弟连"的战场情怀。当然，由于并未采用战雾系统，地图上将清晰显示敌手的布阵位置，因此多人对战模式也没有了实际意义，在游戏中也并未提供，这多少会令人感到惋惜。

可能是限于全3D战场引擎对PC机能的需求，游戏中的战斗大多还仅限于小规模作战，仅有一场奖励任务中的阵地战还多少能够解渴。好在游戏升级补丁已经使其官方支持MOD外挂，假以时日，相信战争游戏的爱好者们会有超凡表现——这从DEMO推出后狂热的玩家忍受不了等待上市的煎熬，甚至为DEMO都推出了新任务MOD就可见一斑。■（文/游骑）


www.nabi.com.cn
封神傳說
TM
利刃与鲜血的交织，
人神魔三界的碰撞，
凄美爱情与腥风血雨的完美结合。
叱咤三界，
我为封神。
·16种怪物派系
·32种职业变化
·64种法术技能
尽在光通《封神传说》
9月公测在即！
光通
LIZARD
INTERACTIVE


第二届
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
娱乐
无极限
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
CHINA JOY
Game
Never
Ends
2004年10月5日-7日
上海新国际博览中心
第二届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
第二届游戏角色扮演嘉年华
ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛
ChinaJoy电子竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
北京汉威国际展览有限公司
首要支持媒体：
游戏风云
sina.com.cn 新浪网
上海星期三
Play!
短信参与赢大奖 移动用户现在发送game到335560，就有机会获得价值20元的chinajoy展会的入场券，还有机会赢取惊喜大奖！(1元/条)
承办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市海淀区北三环西路11号,高德写字楼123室,100088 联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、崔颖小姐、陈卓华小姐
电话：+86-10-82090810/82090817 传真：+86-10-82090953 Email：howell@howell.163.com 数码专区：上海聚诺商务咨询有限公司 地址：上海市天目西路218号2座3604室（嘉里不夜城） 联系人：唐烨斌、杜浩、蔡勤琴、张二琰 电话：+86-021-33035544/33030445/63540445 传真：+86-021-33035544*19
Email：Yebin@sh-joinow.com Manager@sh-joinow.com
www.chinajoy.net



集结家游精华图文
分类检索、浏览、下载
注册成为站上会员
随时补充、评论、打分
线上直接投稿系统
参与你所喜爱的家游制作
PLAY!家游站
PLAY!家游派
最佳 GAME QA ZONE
全面丰富游戏分类专区
随时连线家游 TEAM
探讨每日趣怪家游事件
分享你的游戏心得
拥有一群绝赞 PLAY! 伙伴
WWW.PLAYGAMER.COM
(C)2004 版权所有 家用电脑与游戏杂志社 联系电话：(010)88146003-30 电子邮件：webmaster@playgamer.com

简单爱

小游戏的精彩大世界

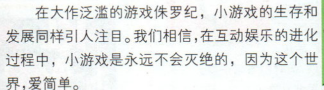
游戏有很多种，玩家有很多类。

有一种游戏，拥有世界上最多数量的玩家，会让没体验过游戏的女生一见钟情，能够让见多识广的中年人在二十年后反复回味，可以创造五秒钟之内的通关纪录和超过八位数的壮观成绩，并且不论时间不分场合都能制造出一片属于一个人或者一群人的欢乐氛围。在这里，我们姑且把它的名字叫做小游戏。

小游戏是指那些游戏容量较小、上手要求较低、单次通关时间较短并便于多次重复进行的基于电脑、家用机、网络及手机等平台的各种小型游戏。

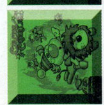


小游戏的特点是简单。这种简单并非仅指游戏的难度，像某些玩家所下“弱智游戏”的定义，而是指简单开始，简单中断，简单分享，简单地获得乐趣。



在大作泛滥的游戏侏罗纪，小游戏的生存和发展同样引人注目。我们相信，在互动娱乐的进化过程中，小游戏是永远不会灭绝的，因为这个世界，爱简单。























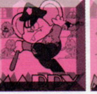













我堆

堆砌无疑是人类历史上最悠久的一项爱好，这是有据可查的：在古埃及时代，人们就用石头堆出了无与伦比的文明杰作金字塔（它之所以是三角形的，就是因为那样可以堆到最高）。而我们从小就喜欢堆积各种各样的东西：石头、土块、沙子、积木……等等，一个沙堆可以让一个五岁的孩子打发掉一下午的时间。这种爱好一直延续到我们成年以后，虽然我们不再专门抽出时间去堆东西，但根据观察，一个百无聊赖的人最可能的动作之一就是把手边的东西：盒子、罐子、本子什么的堆成一个不知所谓的玩意。

所以，堆砌是小游戏的重要娱乐构成，例如以堆积为主要内容的“XX方块”类游戏就是一个庞大的家族。我们都很熟悉的，最显赫的小游戏——《俄罗斯方块》就是堆砌游戏的代表之作。

俄罗斯方块


俄罗斯方块之父 pazhitnov.

经典的红白机版本俄罗斯方块

没有证据证明《俄罗斯方块》的发明者，俄国人 Alexey Pazhitnov 是苏联克格勃的特工，另外，经过美国中央情报局分析，在“俄罗斯方块”的程序里，也没藏着能把你的电脑和前苏联内务人民委员部电脑主机接驳上的“后门”——幸亏如此，要不真是太可怕了，因为几乎全世界每一台电脑里几乎都运行过这个奇妙的程序。它的风靡程度毋庸多言，举个例子，一种最白痴和原始的单色液晶屏游戏机（样子很像 GB，但是只卖 20 块钱的那玩意），仅仅是借了俄罗斯方块的光，就使得它在中国风靡一时，遍布城乡。原始的《俄罗斯方块》中用于堆砌的方块共有 7 种，后来的很多衍生版本里，有了多种乱七八糟的方块，但它们堆起来显然没有经典版本好玩，所以，对于《俄罗斯方块》的后继发展者来说，与其徒劳的研究出奇形怪状的其他方块来让大家讨厌，还不如把图像做得漂亮一点，再加上几首好听俄国民谣配乐，这样才更让玩家欢喜。


手表型的俄罗斯方块游戏机



没想到美利坚的吉祥物米老鼠也玩苏联生产的俄罗斯方块



苹果机黑白屏幕上的俄罗斯方块

魔法宝石

“魔法宝石”的英文名 COLUMNS 来源于古希腊

这个魔法宝石的堆积是不规则的

如果说《俄罗斯方块》的乐趣在于堆砌形状，那么《魔法宝石》的乐趣就在于堆砌颜色，将从天而降的不同颜色组成的三联宝石方块堆砌起来，无论是横/直/斜，三个同色宝石放到一列，就会消失。当然，和《俄罗斯方块》一样，堆到顶就完蛋了。这个游戏里最帅的东西是“万能宝石”，无论它碰上什么颜色的宝石，同色的所有宝石都会消除掉，带来稀里哗啦的大雪崩效果。《魔法宝石》也有多种衍生版本，包括各种靠摆放并消除同色方块来得分的同类游戏。



漂亮的宝石自然是女生的最爱

华丽的魔法宝石

接水管

在《接水管》里，掉下的每个方块上都画着一根弯弯曲曲的管子，所以与其说是堆方块，不如说是堆这些该死的管子，把它们连成一条通路——再怎么奇形怪状都不要紧，只要能通。与《俄罗斯方块》和《魔法宝石》不同，《接水管》里会有“废方块”，即对目前形势完全无用的管子，你得找个角落把它们处理好，免得阻碍联通大业，这也说明《接水管》的逻辑性究竟还是不如前两者那么无懈可击。与之相似的游戏里，管子会演化成路、通道、渠道、沟什么的，总之大同小异。



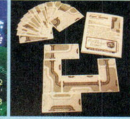
手机版本的接水管


连炸弹人也玩起了 3D 版的接水管



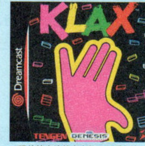
PS 版的接水管游戏


接电线：原理和接水管是一样的


接水管游戏最早是有纸质卡片版本的

旋转方块

接住迎面而来的方块



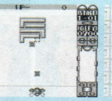
玩旋转方块的老鸟们一般手都会变形成这个样子

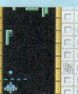
英文名“KLAX”，国内玩家接触不多，但在国外也是纵横多平台，并且拥有很多繁衍版本的小游戏大作。KLAX 的画面一般是假 3D 的，一块块类似于砖头形状的不同颜色方块冲着你翻滚而来（所以叫旋转方块），你得用一块板子接住它们，然后分颜色在画面下端整齐的码好，同色遇到一起就会消失。该游戏的最大乐趣是在板子上积攒一堆同色的方砖，然后一次性放下，获得高分。当然，这么做风险很大，因为滚来的方砖颜色是随机的，运气不好的话很容易送命（就如同在《俄罗斯方块》里，企图死等那根可恶的长棍，一次性消去四行来获取高分一样危险）。

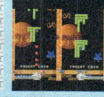
旋转方块最早出现在街机上

射击方块

相比前四种著名的堆积游戏的气势，《射击方块》就显得有些知名度不够了——我也只玩过它的红白机版本（不过也是大名鼎鼎的 KONAMI 出品），事实上，《射击方块》是非常


GAME BOY 版本的射击方块


红白机上的射击方块


射击方块的对战也是很有意思的

我跳

我常常猜想，人类的第一次跳跃灵感应该来自远古的非洲，否则著名运动品牌“锐步”的创始人，英国业余运动家约瑟威廉·科士达的孙子是不会给我们带来 Reebok（跳跃中的非洲羚羊）的。只要闭上眼睛想象一下，在远古非洲的托罗罗（Tororo）大草原上，几个肤色黝黑、身形匀称的原始人正在彤红的夕阳中欢愉地跳跃，你就能知道，跳跃带给人类的不仅仅是摆脱地心引力的自豪，还有最为纯粹的运动带来的无与伦比的快感！

跳，造物之主赋予人类的最为原始、最为直接、最为纯粹的快乐方式，在现代社会已经演变成人们强身健体的最主要运动方式之一——科学研究也表明跳跃运动能够防治骨质疏松、增强心肺功能等。而跳跃最初最原始的快感也只有在孩童时代的嬉戏和经典的游戏中找到了，这其中最为著名的无疑就是那个戴着红帽子、留着八字胡的《超级马里奥》了。

超级马里奥



超级马里奥 Flash 版，即使没有 FC 也能重温了

纵然我从小就崇拜电视屏幕里面那个穿着背带裤，戴着棒球帽的马里奥大叔，但他的弹跳力让年少时的我常常不得不联想到跳蚤——《十万个为什么》里面说，只有跳蚤的起跳高度才能达到自身高度的 N 倍——每当这么想时，年少时的我就会有一丝莫名的负罪感。但这并没有影响我对马里奥大叔的近乎狂热的崇拜程度，直到如今，那种纯粹的跳跃快感在每次回忆起来时都会给我带来强烈的冲动，强烈的想要重新体验这个游戏的冲动！一款游戏的最成功之处也不过于此吧。

《超级马里奥》的剧情即使在若干年前看来，也难脱俗套——战胜恶龙，英雄救美。然而，就是这个游戏，却占据了全球玩家初探游戏世界的绝大部分时间。在《超级马里奥》里，跳跃无所不在，跳到一切你想象得到和想象不到的地方就是唯一的目的，跳跃的快感甚至超过了营救美丽的公主！否则，大家不会像我一样曾经一次次跟伙伴们炫耀在过关时跳到旗杆的最顶端——凭良心，别告诉我你没有这么做过！^^

当然，若干年后的今天，我们不能强求你还能保存一台 FC，那么尝试一下 Flash 版本的《超级马里奥》也是一件不错的事情。

我一向认为，能发子弹的马里奥已经没有意思了。

FC 的经典游戏界面

这就是跳的精髓



具有创意的一款堆积游戏，它甚至创造了一个专有名词“QUARTH”作为英文名。在游戏里，你要驾驶一艘飞船，这个飞船发射的不是导弹而是一个个的正方形小块，飞船的航路上遍布着不规则的图形（它们看起来就像是一个失败的“俄罗斯方块”堆积），你的任务是发射小方块，将其填补成规则的长方形，然后它们就会消失。

射击方块由 KONAMI 公司推出

南极大冒险



南极大冒险

当我十几年前第一次在 FC 上玩到《南极大冒险》这款“3D”游戏时，我肯定无法想象今天我还能够用口哨吹出它《溜冰圆舞曲》的背景音乐！一个 5 岁大的男孩，完完全全被眼前如此绚丽的画面所折服，很快就痴迷地投入到游戏的唯一乐趣——跳着躲避陷阱、海豹中去了。

想来年少时的我之所以被小企鹅的冒险旅程吸引，游戏绚丽的画面是个重要因素。然而，它至今还让我难以忘怀，更大的原因就是它抓住了我心底最纯粹的想要获取快乐的欲望！而在简单但悠扬的音乐中不断地左右跳动则彻底放纵了我的跳跃欲望，想想还有什么事情能够比躺在沙发里让一只可爱的南极企鹅身手矫健地躲过陷阱，去探索奥秘更加来得刺激呢？


多么炫目的 3D 画面

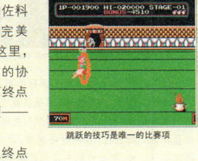
掉到陷阱里，赶快跳出来吧

从海豹头顶跳过去



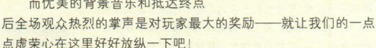
马戏团

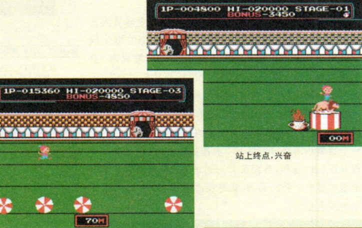
如果说以上两个游戏还是为“跳跃大餐”增加了恰到好处的佐料的话，那么《马戏团》则是以“完美跳跃”为游戏唯一的需求。在这里，尽全力运用你的想象力和小脑的协调能力，越过一切障碍物吧！离终点越近，你的刺激感越来越强烈——这就是它教人着迷的地方！



跳跃的技巧是唯一的比赛项

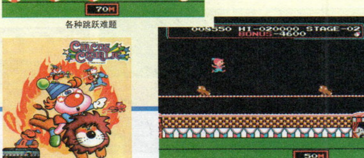
而优美的背景音乐和抵达终点后全场观众热烈的掌声是对玩家最大的奖励——就让我们的一点点虚荣心在这里好好放纵一下吧！





站上终点，兴奋

各种跳跃难题





雷曼手机版


上窜下跳

在如今，的确很难再找到能够给我们带来纯粹跳跃快感的简单游戏了，但手机上的《雷曼》算是这为数不多的一员。手机游戏的一大好处就是能够让你零碎的等车、等人、等饭时间变得不再无聊。而《雷曼》中无尽的连续跳跃能够最大限度地预热你的小脑，使你能够在接下来的挤车、逛街、饕餮中尽早进入状态……

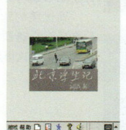
当然，这也会出现一个问题：最好不要在游戏时过于投入——毕竟多半情况下这个时候你会是在公共场合，因为游戏中的一跳而出现过于夸张的肢体动作多少有些显得不雅。不过，作为一个狂热的“跳跃型”玩家，这实在不是什么大不了的事情。

话题小游戏


盖茨蛋糕事件被“及时”的做成了游戏

每当我们的世界里发生了什么有趣的事情，总会有人“及时”的把它做成游戏，譬如1998年比尔·盖茨先生在比利时被3名反微软分子当众用蛋糕砸在脸上之后，马上就有若干种版本的《扔盖茨的蛋糕》小游戏出笼。这种小游戏的乐趣主要来自于它的主题而不是玩法，所以我们就管它叫“话题小游戏”罢。它们绝大部分都出自“业余游戏制作大师”之手，加上为了赶上话题的新闻时效，所以多少有点粗糙，不过看名人们出洋相就够了，游戏性嘛，咱就将就吧！

目前最流行的“话题小游戏”主角当属小布什、本拉登和萨达姆三位，各种射击游戏、动作游戏甚至策略游戏不下百种，要是他们三位的恩恩怨怨能用游戏来解决，倒是世界人民之福了。其他名人也难免被话题小游戏恶搞的厄运，例如小甜甜布兰妮就和花心大总统克林顿打起了拳击。


北京浮生记已经被“移植”到PDA上

2004年欧洲杯，“罗马王子”托蒂向丹麦球员大吐唾沫，成为本届比赛著名的花边丑闻之一，就在欧足联对他做出禁赛3场的处罚后不到一天，嗅觉敏锐的“业余游戏制作大师”马上就造出了“托蒂吐痰游戏”：玩家控制托蒂，球场上有丹麦球员横向移动，点击鼠标即可吐痰，你可以掌握吐痰的力道和远近。如果吐得准确漂亮，还能接受托蒂女友布拉茜的拥抱和亲吻。

话题小游戏一般以开心和恶搞为主，但是也有一些内涵深刻的佳作，曾经流行一时的《北京浮生记》就用滑稽中带有辛酸的笔调，拿游戏记述了一个外地人在北京的灰色生活。

手机版本的北京浮生记


最新话题小游戏：托蒂吐痰


萨达姆主题游戏：魂断伊拉克

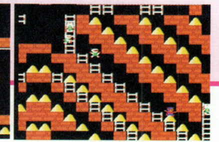
我跑

游戏也随着时代的变化而变化，相比于以前，如今更多的人更具有侵略性，我们接触到的游戏更多的是讲究如何消灭敌人，人们似乎忽略了躲避的快感，忘记了那一份简单而纯粹的乐趣——逃跑。在游戏诞生的初期，“逃跑”似乎是一种流行趋势。当然，在那些我们熟悉的游戏当中，“逃跑”并不意味着绝对盲目的落荒而逃，这其中还包含了更多的战略性。躲避的同时你要尽量攫取你想要的奖励，甚至在适当的时候也要向敌人发动反击。

让我们的记忆回到游戏的起点，那里有很多作品都是以逃跑、偷窃为主题的，其中堪称代表作的当属《炸弹人》。表面上看，《炸弹人》是一个进攻性很强的游戏，但如果你真正置身其中并想有所收获的话，首先就要知道如何逃跑，而消灭敌人不过是为撤退提供方便。最后，我们还不能忽略另外一款同样充满创意的作品《天蚕变》，“逃跑”精髓在这里发挥得出神入化，唯一遗憾的是那些限制级的背景。

淘金者

由Success开发的《淘金者》有很多的译名：《挖金子》、《警察抓小偷》……在FC的年代可以说是玩家的恶梦：一个看似简单不过的游戏充满了智慧的闪光点，更让诸多玩家望而却步。游戏正是在一个简单的不得了的设计下，给每个人出了一道道难题。作为一个小偷，你要偷光地图上所有的金块，有些甚至是被包围在石头中。偷东西自然会遭到警察的追捕，你要利用地形随时挖地将他们埋在石头里。规则永远都是那么简单，但要在定义的范围内随心所欲就没有那么容易了：首先，要了解地形功能，陷阱对于敌人和你来说都是同样有效的；其次，要手疾眼快，犹豫不决是致命的；最后当然是要有耐心。



淘金者

猫捉老鼠

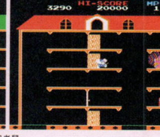


猫捉老鼠封面

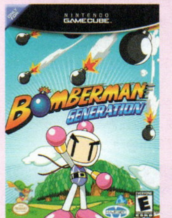


《猫捉老鼠》操作相当的简单，你要用到的只有3个键：左方向键、右方向键、开门键。你扮演的老鼠绝对属于顶风作案，在一个“老猫”统治的房子里“明火抢劫”。偷东西也是需要技巧的，要利用好游戏中所有的蹦床（皮筋？）跳到不同的楼层以躲避“老猫”的追捕；“声波门”是你攻击老猫的唯一武器，你可以利用“声波门”将他推开一段时间，在没有老猫的房间里你就是“主人”。《猫和老鼠》是如此的简单，但有一个问题似乎大部分玩家都无法回答，那就是游戏到底有多少关。在游戏本身超长的设定基础上，最单纯的规则中同样可以体现出非常的难度。

MGA版《猫捉老鼠》


猫捉老鼠

炸弹人



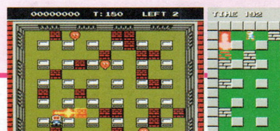
小游戏未必小,《炸弹人》的 NGC 版



时下流行的《泡泡堂》

另外一款网络版的《炸弹超人》

"Interplay 有一款经典的联网对战游戏——《炸弹人》" 这也许是一句玩笑,但也很贴近事实。一个很久很久以前的作品,在今天看来依然拥有很强的竞技性,尽管它是如此的简单。的确游戏很简单:你只要将定时炸弹放到对手的面前将将敌人炸死就好,操作再简单不过……但在很多玩家眼里它又是这么的复杂,你不仅要考虑炸弹放的位置、时机……更为重要的就是要学会如何逃跑,光逃跑还不行你还要想清楚怎么在逃跑的过程中对敌人完成致命一击。现在也许只有一些古董级的玩家还收藏有这个游戏,还会时不时拿出来玩,更多的时候由《炸弹人》变化而来的《泡泡堂》成为了替代品。



炸弹人

我闪

不记得什么时候出现了"闪"这个词,猜想是随着香港电影大量出现,以及随之而来的租赁录像带业务的迅速崛起,突然开始流行的罢。闪代表着行动的迅速,反应的敏捷。当然,最需要闪的时候是下课、下班、逃债……呃,说得有些跑题。

在极短的时间内对突发的事件作出判断并选择正确的行动,就是"完美的闪"的含义了。闪能带给人们极大的精神刺激,就如当你玩 FPS 游戏时时,闪躲敌人的火力,子弹擦身而过时所带来的刺激甚至比命中敌人更大。赛车游戏中当高速穿行于车流,凭的也是一个"闪"。为了能随时随地体会到闪的刺激,闪的小游戏也是层出不穷。

赛车

其实很不情愿把所有赛车游戏归在闪这一类型中,这就好像把空战归为射击类一样。但是,不得不承认,赛车游戏的最初原型的确就是以闪避为主题的——Konami 的《马路战士》(Road Fighter)。这个游戏最早出现在 FC 游戏机上。游戏的长盛不衰程度实在是令人惊叹,至今仍然可以在各个学校的电脑机房里发现这款游戏的 Dos 平台版,甚至还有老板屏幕功能……



最早的赛车游戏

如何闪避才是重要的

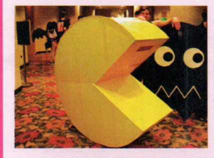
游戏的玩法很简单,加速,加速,再加速。在行驶的过程中不断躲避对手,一旦撞上对手就会损失大量的燃料。这是最经典的考验你闪躲技巧的小游戏了。

吃豆

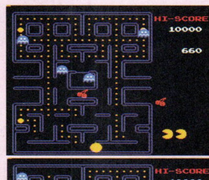
《吃豆》封面

NAMCO 的招牌游戏《吃豆》(Pac-Man)在 80 年代初曾疯魔一时,那简单而个性的大嘴形象更是深入人心。学起来容易、玩起来轻松是对《吃豆》的最好描述。想想没有比《吃豆》操作更为简单的游戏了,你只要上下左右操作你的 Pac-Man 在躲避敌人的同时吃光所有的豆子就 OK 了。

早年前有些评论让人有些摸不着头脑:《吃豆》游戏代表了 20 世纪 80 年代盛行于美国的肤浅的物质主义,因为它表现了一种见到什么就吞下什么的精神,正如美国消费者看上去似乎会买下每个新发布的时尚产品一样。其实游戏就是游戏,享受乐趣,放松身心就足够了,谁还会理解得更多。



Pac-Man 个性的造型





吃豆



《吃豆》街机



青蛙过河

《青蛙过河》最早是一款街机游戏。这款街机最大的特点就是没有按键，而仅有一个操纵杆。但是游戏妙趣横生的创意，却让这么一个简单的机器成为了玩家的至宠。游戏的操作十分简单，玩家要用摇杆操作小青蛙通过布满汽车的高速公路，或者带领小青蛙跳上小河中流来流去的圆木过河。如今这款游戏也有了 Flash 等各种版本。玩起来自然也是和原版一样容易，只需要上下左右 4 个按键就可以玩的尽兴。但是不得不说一句，这款游戏的难度也还是不低的。



最为经典的闪避游戏

疯狂小蜜蜂

这个 Flash 游戏实在值得你在打发零碎时光时大显一把灵敏的身手。要控制游戏中勇敢的小蜜蜂在空中闪避带电的圆球的同时，还要尽量多地接住随时出现的五角星。当然，千万不要被地上可恶的螃蟹夹住了哦，那可是很疼的^^

《疯狂小蜜蜂》的操控要求非常高，因此，如果你的身手不是异常灵敏的话，最好不要在 MM 前尝试炫耀哦——那会让你和你的小蜜蜂很丢脸的。


控制小蜜蜂飞行并不容易　抢夺地上长出的花蜜　小心那个带钳子的家伙

瓦里奥制造：小游戏堆砌成的巨作



小游戏堆积成的巨作：瓦里奥制造

GBA 平台上的《瓦里奥制造》（WarioWare Inc.）没有 PC 版本，但是只要说到小游戏，就不能不提到这款用小游戏堆砌成的巨作，它被称为 GBA 上最成功的游戏之一。《大富翁》里的沙隆巴斯君有句名言："聚沙成塔~"，用来注释《瓦里奥制造》是再恰当没有的了。

它由 200 多个迷你游戏组成，每个游戏的时间均为 5 秒钟（BOSS 战除外），内容五花八门，除了一般的动作、射击、体育、智力、问答等类型外，甚至还有类似于吸鼻涕、刷牙、钉钉子、挖鼻孔、喂狗等匪夷所思的游戏项目。其中的"红白机怀旧世界"也很有意思，我们熟悉的许多 FC 名作：《公路赛车》、《赛尔达传说》、《气球人》、《西部枪手》、《打猎》等都被浓缩成 5 秒钟的版本。

如果说某些游戏是靠拖长时间来考验玩家的忍耐力的话，那么《瓦里奥制造》则是让玩家在 5 秒钟里获得游戏的乐趣，这是个快节奏的游戏，你要连过 10~25 个小游戏才算完成了一个关卡的任务，在这期间一直处于高度紧张状态，即使是玩得再熟练的项目，稍一分神也可能失手。


每个小方格都是一个小游戏

《瓦里奥制造》的伟大之处就在于它用最简单的乐趣吸引了最多数的玩家，即使没有任何游戏经验的人也能从中获得快乐——是的，对于其中绝大部分游戏来说，你只要在适当的那一瞬间及时按下按键就 OK 了，这不正是所有小游戏的精髓所在吗？



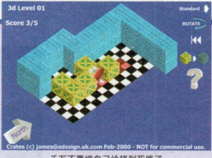
瓦里奥制造的游戏界面酷似 WINDOWS 桌面。

我绕

在能证明自己比伙伴们更出色的方法中，到达别人所无法到达的地方无疑是最棒的。回忆童年，你我一定都曾经结伴去一些环境"恶劣"的地方"探险"以证明自己的"勇敢"。那些地方有超过身高的杂物堆，有稍不小心就会掉进旁边某种不透明粘稠液体盛装池的"小桥"等等。喜欢突破障碍，击败困难是人类原始的本性之一——冒险，这可以带来成就感，培养自信。从复杂危险的道路中突围就是绕，这是考验智力和反应力的游戏。这无疑需要动脑筋，同时还需要灵敏的反应力，这就是人之所以从众多生物中脱颖而出的最原始的动力。

仓库番

比较土的说法是：推箱子。从谈不上处理器速度的"文曲星"，到现在处理器频率以数十亿赫兹计的 PC，都可以毫不困难地找到这款很"绕"脑筋的游戏，想来各位不会没有玩过这款游戏吧？什么？你说你没有玩过？那赶快去试试吧，否则你的游戏人生是黑白的……



千万不要把自己给饶到死路了

游戏是在一个封闭的设计成巧妙形状的房间内进行。在这个房间内放着一些不在"应该的位置"上的箱子。玩家必须从出生点出发，推动这些箱子，让它们乖乖躺在"应该的位置"上。这个游戏有一个很有意思的规则：所有的箱子只能推，不能拉——也就是说一旦箱子被推进死角便无法再移动了。看上去并不复杂的《仓库番》难度实际上相当高。当然如果你能全部完成，那真是了不起——你的耐心，而不是你的智力！

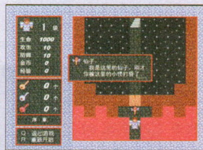


只有聪明人才能玩得转哦



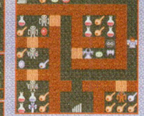
仓库番

魔塔


英雄救美

如果从游戏情节来说，《魔塔》的英雄救美绝对算是老套，但这并不妨碍《魔塔》占据你的业余时间，因为在这里，真正吸引你的是那无尽的，一层连着一层的迷宫。在游戏中，一切与"绕路"无关的元素，诸如战斗、情节都被弱化，只有拐弯抹角地搜索才是你唯一需要做的。很难理解人们为什么会喜欢不厌其烦的在迷宫里绕来绕去，就为了寻找到所有的物品——这大概就是我们与生俱来的探险精神吧。



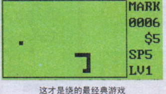

看着九曲回肠的迷宫我就兴奋

密室

没有时间体会大作《寂静岭》的空间压抑感所带来的大量分泌肾上腺素的刺激？《密室》是很不错的替代品。在这里你被封闭在一个小房间中，为了从紧锁的门离开这个压抑的小空间，必须四处寻找和打开房门有关的物品。这些物品都隐藏在一些不引人注意的角落里，而在适当的时候，还必须把现有的物品组合起来才能发挥作用。我无法用语言表达得更加清晰，因为只有亲身深入体验这个游戏才能体会其中的气氛。找不到下一个线索的时候，即使你因为约会而不得不中断游戏，你脑海里也会不断浮现游戏中的迷题，而当你走出密室的那一刹那，一切都如释重托。这很像围棋——很伤脑筋，却让你欲罢不能！


绕来绕去，寻找线索　不能漏掉任何蛛丝马迹

贪食蛇



这才是绕的最经典游戏

如果说无线直板外形是诺基亚手机给人最深的外在印象，那么内置游戏《贪食蛇》无疑就是诺基亚乃至所有手机游戏的典范！一条不断吃食，同时不断变长、爬行速度变快的馋嘴蛇，在一个方框中不停移动，唯一的规则就是脑袋不要撞墙，当然也不要咬到自己的尾巴！

规则看似简单，但越是规则简单的游戏带来的乐趣越是原始，越是纯粹。谁都知道，吃到最后，这条长蛇肯定会脑袋撞墙或者咬到自己，但是谁在意呢？我们就是要吃、要绕，我们就是要一次次刷新对手或者自己的纪录——这就是所谓挑战！而一旦简单的游戏规则被打破，游戏所带来的纯粹乐趣也就随之不再了，至少我不喜欢后来加入多种元素的《贪食蛇》续作。



"瞄准→射击"绝对不是CS的专利，至少在儿时扔沙包的时候就已经开始了。当电子游戏出现之时，射击元素就成为了众多作品首选的设计理念，因为它反映着某种原始冲动转化而来的原始乐趣。在任何游戏中要完成准确的射击，对玩家还是有一定要求的，尽管很多经典休闲游戏都在追求用活跃的画面，简单的娱乐性来降低玩家心理承受的压力，但要完成精准的攻击，总还是要集中精神的。当然，从另一个角度来说，保持轻松的心态对于进行此类游戏还是有相当好处的，正如王义夫在奥运会上的最后一枪，冷静才是关键。

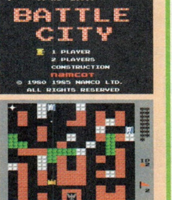
关于射击类型，要说有代表性的应该算是《坦克大战》吧，一个典型的射击游戏，但却是那样的让人无法自拔。也许这并不能算是一款十分休闲的作品，但战术的应用，再加上合作的乐趣却使游戏红极一时。

坦克大战



《坦克大战》盒面

《坦克大战》作为红白机的游戏经典，相信许多玩家都很怀念。《坦克大战》之所以获得如此多玩家的喜爱，简单而刺激的感觉是主要原因。故事永远都发生在一个看似结构复杂的封闭房间里——当然你还可以用炮火轰炸那些阻挡你的墙壁，从而自己创造出更为有利的地形，在保护好基地不被摧毁的前提下，将出生时间和地点都有规律的敌人坦克消灭便可过关。在战斗中，还将出现很多的道具，他们可以增加你攻击的速度、武器的威力、加固老家的防御。早在当初，《坦克大战》就推出了众多的版本，而随着网络的普及，《坦克大战》的炮火已经燃到网络游戏的平台，在众多以休闲游戏为主题的网站中成为主打之作。



坦克大战

特别企划 FEATURES

小猪打狼

小猪和大灰狼之间的恩怨由来以久，猪小弟们作为弱者也总是能获得我们的同情，因此以小猪和狼为主题的游戏自然要以小猪为主角，《小猪打狼》就是其中之一。在游戏里，可爱的小猪坐在一个可升降的篮子里，选择合适的位置将乘坐气球飞行的狼，在半空中用弓箭将它们射下来。这是一个非常考验玩家瞄准能力的游戏，你要计算好提前量将箭射出。不仅如此，游戏还教给了我们要适当的学会"放弃"。有时候，当一些狼已经上升到了一定高度的时候，你可能要选择放弃，一味穷追猛打后也许你会发现后面你可能失去更多。



《小猪打狼》封面


Flash 版《小猪打狼》


小猪打狼

小蜜蜂

《小蜜蜂》的画面不用说今天，即便是在它出现的那个年代同样可以用"凄惨"来形容。《小蜜蜂》是一个竖版射击游戏，你的目的很简单就是把你上方那些数量众多的"小蜜蜂"一一击毙。相比于与他同期出现在我们面前的"沙罗曼蛇"这样的大型的射击游戏来比，无论是画面还是游戏性复杂程度都没有丝毫的可比性，但却正是如此简单的作品却是我们在那个时期最经常玩的游戏。小蜜蜂最大的优势就是简单、休闲。



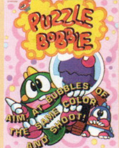
80 年代的《小蜜蜂》掌机



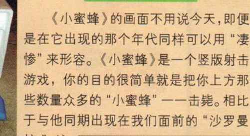
小蜜蜂

泡泡龙

泡泡龙到底主"堆"还是主"射"呢？应该算是个结合体吧。你要用"射"的方式将泡泡堆砌在一起，然后用准确的一"射"将泡泡消灭干净。这么看来泡泡龙还是"射"的成分比较重要，你需要靠精准的瞄准将泡泡射到一个最合适的地方。泡泡龙还有一个最成功的地方，可爱的画风吸引了无数女孩子的青睐，成为了游戏机厅中女玩家最多的游戏，而他们的男朋友则为了要讨好自己的女朋友在家不断苦练不断提高，使输的更有水平，输的更加不露声色。



泡泡龙封面


《泡泡龙 4》

《泡泡龙 3》新增诸多角色


泡泡龙

我找

某年某月的某一天，我去连邦搞市场问卷调查。当售货 MM 告诉我现在卖得最好的游戏是《大家来找 X》时，我的假牙都吓得差点掉下来了（很幸运，我没有假牙，所以它也就没掉下来），我好像听见货架上的《暗黑破坏神》、《博德之门》、《仙剑奇侠传》什么的都在哀哀哭泣……这个调查再一次证明了小游戏的魅力无边，也证明"我找"这种考眼力的游戏的确是适应从 0~240 智商的各类人群的。其实"我找"的游戏规则很简单，最重要的原则就是：在一堆乱七八糟的图案里找出相同的或者有联系的。

连连看

目前最流行的"我找"类游戏是风靡全国各大写字楼的"连连看"，据说婴儿最早的智能反应就是能分辨物体的大小、形状和色彩，但令人惊讶的是，已经成年的白领们至今还在用着单位配发的 P4 电脑，乐此不彼的锻炼这项技能。它的玩法是：在一堆叫人眼花缭乱的图案方块里，选择成对的相同的图案连线，但此连线是在避开其他图案后，呈现的路径以不超过两次转弯，如能连上，则消除此对图案而得分。这个东西目前已经有 N 种衍生版本，连线对战模式也在增加中，可谓小游戏界的暴发户，桌面游戏中的"传奇"。


卡通风格的上海麻将，名字却叫"连连看"

连连看风靡中国各大写字楼


眼花缭乱的连连看


连连看的版本越来越多


只要两个方块间没有障碍就可以连上

上海麻将 / 四川省麻将

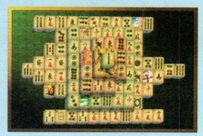
连连看的最初原始雏形很可能来自于"上海麻将"或者"四川省麻将"，其实它们才是"我找"类游戏的开山元老。在一大堆麻将里找出两只相同的牌就可以拿掉，要求是被拿掉的牌不能被压住或者卡住，这样一直拿下去直到所有牌消失。"上海麻将"和"四川省麻将"的区别在于前者的起始麻将是一堆，有几层，而后者起始的麻将只有一层铺开——所以两者的拿牌规则也有些不同。至于为什么用"上海"和"四川"来命名，今已不可考了……


火爆的对战四川省


上海麻将的牌是有多层的



四川省麻将和上海麻将的区别在于它是把牌平铺开的

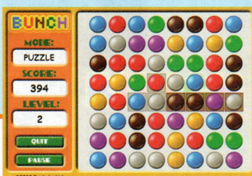

四川省麻将是连连看的起源

对对碰



手机上的对对碰游戏

"我找"类游戏最大的特征就是让你眼睛发花,《对对碰》还要加上一条——让你手心发汗。这款游戏同时要求你得有《四川省麻将》的眼力和《俄罗斯方块》的敏捷:在一堆图案里(又是一堆图案!),你可以任意互换相邻两个图案的位置,如果经过互换后,某个图案能和它相邻的图案凑成一对,那么它们就消失了,否则互换无效,各回原位。这个游戏有一些变形版本:譬如说当图案种类比较少的时候,就要求凑起三个相同图案才能消失。另一种比较常见的"对对碰"则是考验记忆力的游戏,你要记住曾经翻开的牌上面画的是什么玩意,然后在以后翻到同样牌面的时候,及时找回前面的配对牌面。



对对碰的一个变种,你需要将同色球都换到一起



肯德基的对对碰广告游戏

大家来找X



大家来找X最早的PC版本

找两张图,把其中一张改几个不起眼的地方,就成了一个"智力游戏",这显然是太偷工减料了,不过只要大家喜欢,又怎么样呢?这种游戏原来一般是印刷在杂志或者报纸上供大家打发无聊时间的,大都叫"寻找N处不同"什么的,电子游戏化以后,它拥有了无限多的图片素材,甚至可以使用一个程序来不断随机生成新的"不同"。



手机上的大家来找X

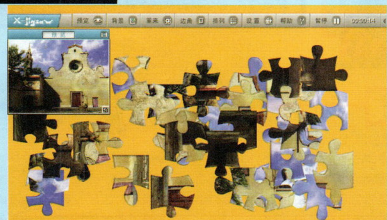


拼图



雀巢的拼图广告游戏

另一个从电子游戏史前时代就存在,并被游戏发扬光大了的"我找"类游戏,电子游戏版的拼图甚至允许你自己随便找张图切开来拼,而遗憾的则是不能把拼好的图挂在墙上。



现今的拼图游戏大都可以自己设定想要拼的图片



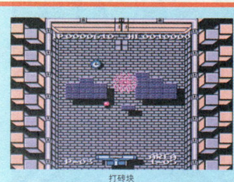
我顶

有很多的游戏不是考验你的力量，不是考验你的准星，更不是考验你的智力……而是考验你的技巧和反应。你所要做的是选择最佳的时机出手，才能达到你所希望的效果。正如传统的乒乓球运动，反应、控制、角度才是关键。

从FC年代的打砖块，到今年火爆全球的打企鹅，这样的游戏都很容易获得大众的青睐。与其他游戏相比，这样的游戏并不用更多的思考，需要的只是不断的练习，总结经验就好。

打砖块

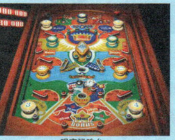



打砖块

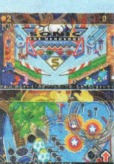
《打砖块》可能不像本类中其他游戏那么有知名度，原因就在于年代太过久远。但一直以来，我们却总能见到它的演生作品。一个平板似的拍子，把一个“球”类的物品不断反弹到上方，消灭上方所有的目标。当然现今的各类进化版总会提供给大家一些道具，例如：加长平板的长度；降低球运行的速度；将球的数量增加……甚至有些物品可能对你的攻击产生负面影响，比如缩短平板的长度、加快球运行的速度等等……《打砖块》这类游戏更贴近前面我们所说的传统运动。

弹珠台


GBA新版《弹珠台》


现实弹珠台

弹珠台可以说世界上最流行的桌面游戏，在世界的各个角落你都可以看到弹珠台的身影。《弹珠台》游戏也应该是电子游戏中当之无愧的前辈，似乎电脑出现的时候就出现了相应的弹珠台游戏。随着时代的变化，各种版本的弹珠台相继诞生。从具有西部风格的弹珠台到科幻色彩的弹珠台，游戏一直在变化着。弹珠台简单的操作让所有人都可以轻松上手，即便你对电脑一无所知，你只要准确的控制好珠台上的几个弹板就可以了。对分数的追求是弹珠台最根本的原始乐趣和动力，这里是无限的自我挑战。


索尼克弹珠台


弹珠台


超豪华版的弹珠台游戏

明星综艺：名作的小游戏版


RO的射蝙蝠小游戏

明星效应总是具有无限价值，游戏当中的角色同样拥有明星的潜质，他们也是不能被忽略的。通常一些大型经典游戏总会演生出相应的游戏小品，那些曾在原作中叱咤风云的人物将在娱乐小品中，以最休闲的方式重新包装。他们获得的商业上的成功也是很多众多休闲游戏不能比拟的。

街霸方块

《街霸方块》应该是最有名气的休闲小游戏了，这种名气很多是来源于《街霸方块》中的人物。《街霸方块》对战双方都是Capcom代表人物，隆、KEN、春丽、豪鬼、丹、樱花自然是玩家再熟悉不过的街霸中的大人气角色。《街霸方块》选择了“方块”作为游戏的框架，规则简单，但又做了很大的加强，对玩家的考验不仅仅是比谁的手快，而且需要玩家更具有战术思想，不同的人可以运用不同的战术才能赢得胜利。


街霸方块

索尼克弹珠台

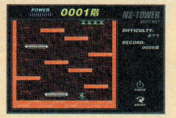

最终幻想卡牌

《索尼克弹珠台》最早出现是以“索尼克”游戏中一个Mini Game的身份出现的，作用就是让玩家利用他获得更多的金币，但现在《索尼克弹珠台》已经变成了主角。其实《索尼克弹珠台》很早便已单独发行，但真正获得巨大的成功还是近两年的事情。随着世嘉开始为多平台开发软件，再加之GBA等掌机在世界范围的普及，《索尼克弹珠台》开始在掌机平台扩大自己的影响力。

最终幻想卡牌

纸牌游戏应该算是一种最常见，最简单，世界上拥有最多玩家的游戏。根本不用什么创新，只要以我们熟悉的人物作为牌的背面就足以吸引到足够的玩家。当然还有一些比较复杂的，比如这里要说的《最终幻想卡牌》就是一款支持真人配音的卡片战斗冒险类游戏。虽然玩这个游戏可能要多费一些脑子，但相比于原作来说绝对也称得上“休闲”了。

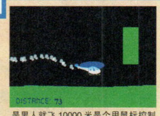
是男人就上100层


是男人就上100层

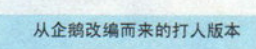
与《是男人就下100层》系同一个开发者出品。这回是往上走了，难度更大：你只能用跳往上走，而那个小人在不断的左右移动，难于控制，做男人真命苦……

是男人就飞10000米

一款简单的飞机游戏，玩家要驾驶一架直升飞机绕过障碍不断前进，你就把它当成《沙罗曼蛇》的BT版好了，另一款《是男人就过5关》的游戏则是操纵一只小球穿过迷宫，与这款游戏玩法基本类似。


是男人就飞10000米是个用鼠标控制的简单飞行游戏

打企鹅

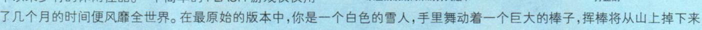


企鹅的打法多多

从企鹅改编而来的打人版本

打企鹅

打企鹅是近一段时间以来最火爆的游戏，也是近几年以来少有的休闲佳品。一个简单的FLASH游戏仅仅用了几个月的时间便风靡全世界。在最原始的版本中，你是一个白色的雪人，手里舞动着一个巨大的棒子，挥棒将从山上掉下来的企鹅打飞，看你能把企鹅打多远。随后的几个月里，很多很多版本出现在我们面前，大家在攀比着相互间的成绩。游戏的形式在不断的演变，加强版、月球BT版、血腥版……正统的打企鹅也先后发行了后续的5个作品。万变不离其宗的是那个凶狠的雪人、可怜的企鹅……



我倒

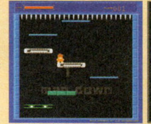
作为新时代的年轻人，本来有很多有意义的事情等着我们去做：工作、学习、运动、上网找 MM 聊天、为奥运金牌而半夜欢呼……等等，但是，因为某些人的某些无聊的游戏创意，导致我们抛下以上这些富有意义的事情不去做，而把时间都花费在一种极其无厘头的游戏中，只为了一个目的，证明——我们是男人。

"是男人就怎么怎么地"，目前已经成为一个体系完善、规模庞大、种类繁多的小游戏家族，其主要内容就是让你完成某种无聊的动作（跳、跑、躲等等）几十上百次，或者坚持多少秒钟，来证明你是个男人。虽然我觉得这些游戏的制作水平实在不太高明，但我敢说，给这些游戏的名字安上"是男人就"这个前缀的人准是一个天才。他狡猾的让你陷入了一个两难的境地：要么不去玩这些游戏，让自己的性别"待定"；要么就玩下去，坚持不懈的下到 100 层或坚持 60 秒等等，来捍卫自己的男性尊严。事实上，这类游戏很多都是无止境的，你永远不会通关，只能不断刷新自己的记录，一直到你倒下为止，所以我们给它定了个分类叫"我倒"。

也因为它们的内容都乏善可陈，所以追求更高的记录分数成了唯一的乐趣，看着数字越来越大，大家是不是觉得自己越来越像男人了？

是男人就下100层

在我的印象中，此乃最古老的"是男人就 XX"系列游戏，也是散布最广泛的作品。俗话说人往高处走，可这位仁兄偏要以往下掉为人生最大的乐趣——哪怕下面深渊无底，荆棘如林。在一些动作游戏里，主人公需要穿过类似的，向下跳跃的关卡（当然难度没有这么变态）。《是男人就下 100 层》把这种"往下走"的部分提取出来，就让大家玩的不亦乐乎，实在让人感叹公众的喜好是如此的不可捉摸。


国人改造的 FLASH 版是男人就下 100 层



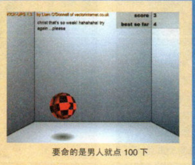
是男人就下到 100 层的最初版本（日文版）



西门子 6688 手机上的是男人就下 100 层

是男人就点100下

如果说往下大无畏的跳还算体现了一点男人气派的话，那么《是男人就点 100 下》好像真的和男人没什么关系。一个蹦蹦哒哒的球在一个四方的空间里跳来跳去，你要做的就是不断点击它，别让它落地。可能这是从踮球一类的运动演化而来的，但踮球比这好多了，至少眼睛不会因为长久全神贯注的盯着显示器而发花……不过，据说这玩意对 CSER 们训练爆头枪法很有帮助。



要命的是男人就点 100 下

是男人就撑过20秒

超高难度的是男人就撑过 20 秒

失格

很容易就失格了……

在玩街机纵版射击游戏的时候，最后的几关往往是被满天的弹雨盖满屏幕的，如果你觉得这样还不过瘾，那就来玩《是男人就撑过 20 秒》，你要从四面八方涌来的无数子弹中突围出去……别看只是 20 秒而不是 100 什么的，可它的难度一点不比前两者小。

是男人就坚持80个

C力検査

検査開始

検査記録参照

是男人就坚持 80 个的标题画面

这个应该是跳舞机的简化版本。有一列字母 C 从你的眼前鱼贯而过，它们的开口朝向各不相同，你要用键盘的方向键准确按顺序点出开口的方向，这样字母就会消失，字母列的运行速度会越来越快，连点 80 个的话，你就该去看眼科医生了，在那里医生会让看一些字母"E"，换换口味。

Level 1

Score 3

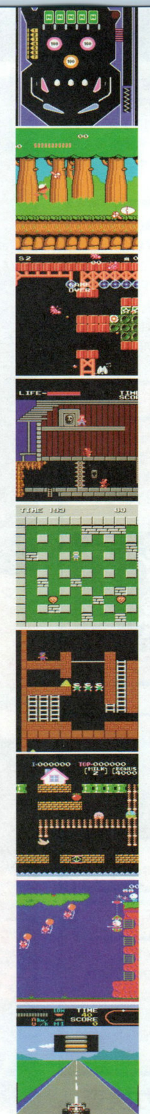
字母列的运行速度会越来越快



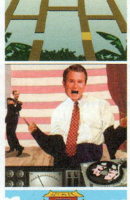




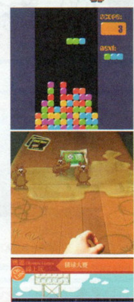
小游戏的故事

















流金岁月:红白机时代的辉煌

1983年1月,《时代》周刊将IBM PC列为"年度风云人物"。《时代》周刊为这一破天荒的举动作了如下注解:"有时在一年中最有影响力的不是一个人而是一个过程,而且整个社会普遍认定,这一过程将改变所有其它的进程……因此,《时代》将PC选定为1982年的年度人物。"

同年7月,任天堂公司的家用游戏机FC诞生了。对于所有的游戏玩家而言,红白机无可争议地成为1983年的"年度人物",因为是它让电子游戏真正进入并改变了我们的生活。

那个时候,APPLE Ⅱ和街机上的游戏已经初见端倪并逐渐受到欢迎,但仍然属于小众娱乐。红白机上涌现的大量原创和移植作品,为玩家訇然打开了通往游戏天堂的门。由于历史条件的限制,当时的游戏画面简陋、类型单一、容量有限,但简单明快的规则和源源不断的新奇创意彻底征服了玩家,并像初恋一般在玩家心中留下永恒的甜蜜回忆。

红白机时代的游戏并不都是小游戏,一些原创或移植的经典如《创世纪》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《赛尔达传说》、《火炎之纹章》等等和一些因软硬件技术局限而无法体现策划意图的作品如《燃烧战车》,都在未来的日子里得以发扬光大,属于开宗立派的"大游戏"。我们现在所说的小游戏,更多的是那些在合集卡带中鱼龙混杂的不起眼的游戏,其中一些游戏历经岁月的磨洗,不仅没有"泯然众人",而且为它们的制作者带来了无尽的财富和荣耀。

2003年12月4日,任天堂在东京美术馆举办了为期2个月的纪念FC诞生20周年游戏展览会"LEVEL X"。展会举办了一次调查活动,从广大玩家中征集FC最受欢迎游戏。在玩家票选的30部FC最受欢迎游戏中,《勇者斗恶龙Ⅲ》和《超级马里奥兄弟》以微弱票数差别分列前两位,《马里奥兄弟》名列第3,《铁板阵》(Xevious)名列第9,《雪人》(Ice Climber)第10名,《气球大战》(Balloon Fight)第11名,《劲爆摩托》(Excite Bike)第14名,《成龙踢馆》(Spartan X)第15名,《兵蜂》(Twinbee)第17名,《猫捉老鼠》(Mappy)第21名,《挖金子》(Lode Runner)第22名,《七宝奇谋》(Goonies)第23名,《炸弹人》第25名,《宇宙巡航机》(Gradius)第27名。从这个排名中,我们可以见到很多久违的小游戏,当年的48合一、64合一之类的游戏卡里均有收录。

任天堂、Konami、Namco、Hudson等老牌游戏厂商倚靠小游戏奠定了坚实的事业基础。Konami的《青蛙过河》、《小猪射狼》(Pooyan)、《兵蜂》、《七宝奇谋》等游戏在国内极有人缘,彰显了其旺盛而持久的创造能力。Namco以《吃豆》(PAC-Man)红遍全球,吃豆先生成为《时代周刊》封面人物,风头一时无两,又以《铁板阵》扬威业内,盖起了被称为"铁板阵大楼"的公司大厦,《小蜜蜂》、《坦克大战》等名作至今影响不衰。Hudson的《挖金子》在红白机平台上热卖,传说当年该公司发了相当一年薪水的红利后,社长携全体员工包机前往夏威夷度假,其《炸弹人》系列更是长盛之作。这些脍炙人口的传奇记忆,代表了上个世纪八十年代初至九十年代中叶十余年间小游戏的辉煌。

王者归来:小游戏风云再起

随着个人电脑的迅速普及、微软图形用户界面操作系统Windows的推广、CD-ROM诞生、奔腾处理器面世、3D图形加速卡大行其道以及家用游戏机平台的快速演进,玩家拥有的游戏终端设备大大提升。同时,游戏设计的方针理念、技术条件、人才经验等等通过积淀逐渐成熟强化,一个大游戏的时代到来了。

所谓大游戏,一方面表现在游戏的容量越来越大,动辄4CD、6CD甚至更多光盘数量的游戏在PC和家用机平台上层出不穷,其中炫目的影片图像和华丽的音乐音效占据了相当份额,这可以从那些大作通常只有一两百兆的"硬盘版"中感受出来。另一方面,游戏类型的进化、创新和融合,使游戏系统和规则变得庞杂繁复,一本厚厚的手册或攻略未必能够指引玩家顺利通关。此外,游戏难度的不断提高,游戏时间的不断延长,都是大游戏的鲜明特征。大游戏带给玩家更生动更壮阔的虚拟体验,也带来了许多烦恼和迷惑。

大游戏的制作成本增加了玩家的经济负担。安装、配置和上手的难度让很多玩家对一些"大作"望而却步。漫长的流程、苛刻的通关条件和存档模式使得相当数量的玩家在学习工作的压力下被迫放弃了对大游戏的"研修"。更要命的是,随着游戏界商业运作的日趋圆熟、游戏引擎的开放授权和策划创新的瓶颈到来等诸多因素,游戏大作的互相克隆和自我克隆在近年愈演愈烈,游戏的"巨人病"症状明显。

大游戏的时代,小游戏并没有被排挤到市场边缘,相反,它通过几个途径延续着燎原之势。首先,我们要感谢微软,Windows中捆绑的两个意在锻炼用户鼠标操作技法的小游戏《扫雷》和《接龙》,让无数游戏白痴甩开手腕进入了游戏玩家群体的最外缘。也就是他们,多年来让一些桌面游戏和屏保游戏始终活跃在千千万万台办公电脑中,现今最火的一个例子是《连连看》。其次,为了丰富大型游戏的层次,提高游戏的趣味性,很多游戏大作中内置了各种迷你游戏,典型的例子是"最终幻想"

系列、"樱花大战"系列、"太阁立志传"系列等等日系游戏,相信很多玩家对 FF7 中的游乐场和 "龙战士" 系列中的钓鱼游戏还津津乐道。第三,很多游戏厂商并未忽略小游戏的大市场,一些日本家用游戏大作会配套发行"Q版方块"等衍生小品,独立的小型益智游戏也一直拥有良好的销路。进入中国的 PS2,其软件战略除却《ICO》、《真·三国无双 2》和《实况足球Ⅶ》这样的大作外,也考虑了《XIGO 最后的骰子》和《超级泡泡龙 2》等广受好评的小制作。再有,以任天堂为代表的厂商充分利用了广大玩家对 FC 时代启蒙游戏的怀旧心理,推出诸如"FC MINI"系列的小游戏复刻版和《瓦里奥制造》这样的小游戏集合体,在对大游戏和新技术已经麻木不仁的日本玩家中大捞了一笔。

游戏声光效果的堆砌和过程细节的充盈并不是玩家真正需要的东西,任天堂是深谙此理的游戏厂商。玩家通过简单游戏的形式迅速直接地获取乐趣,轻松体会成就感和满足感,这是小游戏能够在大游戏时代风云再起的根本原因。

全民动员:小游戏的 ONLINE 时代

在北岛多年前的诗作《生活》中,只有一个字:"网。"这在 21 世纪有了新的象征意义。互联网的兴起,颠覆了这个世界传播和沟通的方式,小游戏则借助网络达到了前所未有的繁盛。

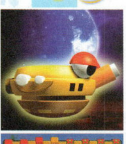
小游戏之王——《俄罗斯方块》,自问世以来借助各种平台已经发展到接近传统棋牌游戏的全民通晓程度。在以往的面对面模式下,它的对战模式像棋牌一样,玩家往往不能在合适的时间合适的地点找到合适的对手。网络使这一问题迎刃而解,因此联众、中游、边锋、可乐吧等小游戏平台快速窜红。无论各种棋牌、麻将、方块,还是台球、拼图等等,尽人皆知的规则和简单方便的操作,让小游戏成为休闲、聊天的绝佳工具。

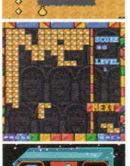
另一类从经典作品进化或演绎而来的在线小游戏同样大受欢迎,《泡泡堂》的影响力俨然已是国内网络游戏之翘楚,《疯狂坦克》、《欢乐潜水艇》、《百战天虫 Online》等游戏先后获得不同程度的成功,《海盗时代》、《豆豆秀》、《坦克大战 Online》等新作也备受关注。而近一年多的时间里,集合了棋牌类和综合类小游戏、容纳 AVATAR 系统、社区功能和其它增值服务项目的休闲娱乐门户,正成为各大门户网站和游戏厂商竞争的焦点,其激烈场面,较前两年 MMORPG 的百舸争流犹有过之。

在海外市场,为 Sony 的 VAIO 配套服务的"Namco 游戏中心"在去年上线运营,前面提及的 Namco 多款小游戏经典在网络上重放光彩。微软今年秋天将推出 Xbox Live Arcade,提供多种休闲小游戏下载。至于微软对应 PC 平台的在线小游戏,无论是 Windows 捆绑游戏的连线功能还是赫赫有名的 MSN Zone,都没有在此赘述的必要了。










除了由厂商运营的网络小游戏外,网上另有一片免费的、自由的、自娱自乐的天地,这其中包括以各种程序语言编写的小游戏,以 Flash 游戏和 JAVA 游戏为多。许多著名厂商如可口可乐公司,在官方网站和网络广告中也时常借助 Flash 小游戏来吸引众人的眼球。

网络时代的小游戏,作为一道物美价廉的精神快餐,已经是网络化生存的人们不可或缺的伙伴,同时它的商业价值也得到了前所未有的高度重视。

明日帝国:手机和无所不在的小游戏

小游戏虽好,倘不能随时随地把玩,总是一种遗憾。以任天堂 GameBoy 系列为代表的掌机,以 BANDAI "宠物蛋"系列为代表的另类迷你游戏机,因其便利特征,都取得了惊人的市场成绩并有望在今后一段时期内继续笑傲江湖,这是小游戏的一条可持续发展之路。

随着笔记本电脑、掌上电脑和 PDA 的技术发展与价格平抑,越来越多的人将拥有这些曾经奢侈的便携设备,而很多正在走进千家万户的数码产品也加入了简单的游戏功能,随时随地玩小游戏便有了更多可能。

有希望成为未来游戏帝国中流砥柱的是手机,它庞大的用户群和极具潜力的功能延展,给游戏厂商以无尽的想象空间。

第一款内置游戏的手机是上世纪末上市的诺基亚 6110,它包括《贪食蛇》、《记忆力》和《逻辑猜图》3 款游戏。其后不久,各大手机厂商纷纷在产品中加入小型游戏,手机的游戏性能随着彩屏、和弦的出现和平台技术与网络功能的进步而逐渐得到增强扩充。当前手机游戏的种类很多,除了嵌入式游戏外,国内常见的有文字短信游戏、WAP 游戏、JAVA 游戏和 BREW 游戏等。

由于手机容量、处理速度和待机时间都相对有限,玩家使用手机玩游戏的时间较为零散和短暂并且可能被来电打断,因而随时开始随时中断的小游戏非常适合现状的手机游戏市场。许多世界知名游戏厂商正在大力进军手机市场,开路先锋是为自家扬名立万的经典小游戏和招牌名作,如《魂斗罗》、《恶魔城》、《吃豆》、《仙剑奇侠传》、《大富翁》、《毁灭公爵》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《FIFA2004》、《鬼武者》等等,不胜枚举。而一些提供游戏下载的移动增值业务运营商,大量借鉴或照搬红白机时代的小游戏,一时间也显得手机游戏有了红红火火的繁荣景象。网络游戏大作 EQ、MU、RO 等亦正在向手机平台上移植。此外,当前使用诺基亚 Series 60 平台的智能手机能够通过 GBC、FC 等模拟器,顺利运行多种游戏。

手机是未来游戏的大舞台,小游戏的生命力还将一如既往地延续。当游戏产业的发展渐渐陷入固步自封的泥泞怪圈,制作公司的创意正在酷烈的商业竞争中萎缩消亡的时候,我们可以对那些精彩的小游戏唱一声:至少还有你。■



潇扬(下)

文/孙晓迪

下河村

过了一个礼拜，我没有什么大的进展。土丁在那次骇人的愤怒后继续保持沉默，我也不大敢跟他交谈。虽然我的直觉告诉我可以从土丁那里得到很多我想要的东西。好心的苏小凉一个礼拜后告诉了我潇扬宿舍的舍长顾雪的联系方式。

和顾雪的谈话是短暂和仓促的。一方面我采用了电话访谈，顾雪已经远去上海求学。谈及潇扬，她丝毫不掩饰电话里流露出的对潇扬的不满。

"我们宿舍的人都不喜欢她。她学习不好，经常骂我们，骂我们书呆子。可是我们根本没惹她。我们在得知她在高中的骄人成绩时，甚至是对她很尊敬的。当然是在刚开始的时候。军训完刚开课不久，她就和我们爆发了一场争吵。现在想想，多少是有些幼稚的。我们也许是嫉妒她刚入学时的好成绩？她和我们谈到学管理无用的观点时，我们不约而同地都开始针对她，结果她一气之下，半夜从宿舍里冲了出去。那是她第一次夜不归宿，没想到后来竟然成了习惯。说起来，是因为和我们不合，所以她才不爱在宿舍睡觉吧？"

"可是战争的确都是她挑起来的！"顾雪提高了声音。"她总是有意无意地贬低我们。她对于我们不会发电子邮件不会做网页却和她一样过计算机二级三级感到非常愤怒——似乎我们玷污了她的电脑世界一样。可是我们的生活就是这样的。我们读书，考各种证，这样的生活在潇扬看来却是枯燥无味的。所以她经常在宿舍里和我们吵。她太骄傲太清高，她看不起我们。所以我们说好了，要在那天发毕业证前一起走到她面前刺激刺激她。我们受不了她平时趾高气扬的样子。我们没有想到她竟然会一死了之。那天她很晚才回来，回来的时候我们都睡下了，她什么时候又走了我们也不知道。结果就在她走了不到几分钟，河里就发出了巨大的响声。我立刻奔到阳台朝河里看，看到了她的一只手。在月光的映照下，碧绿的河水里突兀地伸出一只雪白的人手。我的头轰的一声，马上就喊了起来。潇扬的死我们也有责任。可是你调查吧，调查后你也许会原谅我们的行为。因为她在我们宿舍里，简直就是一个清高而不讲道理的人。"

我有些失落地挂上电话。听出来顾雪的声音就是在潇扬死后谈论她说"她把自己给毁了"的女生。多天来我一直梦见潇扬。我对这个已经死去的女孩产生了莫名的情愫，绝对不是什么非分之想。我每天晚上都在梦境中和她相遇。我已经熟悉了她的黑衣黑裙，她满头湿漉漉的长发，她长发上的一朵红花，她挂在脸上的两行泪水。我是个不信鬼神的人，但是死去的女孩潇扬，每天托梦给我。我不知道我和她存在着什么样的羁绊，使她在死后也这么执着的纠缠着我。让我无法轻松地将她的事放下。我绝对不同意顾雪的想法。潇扬应该是个好女孩，因为她曾经帮助葵花里弄的老板化解危机，她也重视友情，她一直带着方雅妮赠送给她的发圈。这样的女孩，即使只是在电脑和游戏面前闪闪发光，她也不会有自杀的理由。

晚上我决定还是再去葵花里弄一次。毕竟那是潇扬大学四年呆的时间最多的地方。我进门后朝葵花点了点头。在一台空余的电脑前坐了下来。

打开电脑的时候，我突然产生了去潇扬玩的游戏社会里看看的想法。潇扬在那些游戏里简直就是领袖，我想知道在那些游戏里，她的死亡会给她的玩家朋友带来什么反应。

我明显对网络社会的功能考虑得太过周全了。一个人在现实的死亡会立刻引起他周围人的各种态度，同情也好，舍不得也好，愤恨也好，但总之是对他的死亡产生了相应的反映。而在网络游戏这个虚拟社会，对那些整天热衷练级掉宝的玩家来说，潇扬的死亡只是他们认为的许久不上线而已。

他们纷纷表示了自己对潇扬的关心和期盼。他们问我是不是潇扬太忙了或者准备退出那个游戏？她已经有十几天没有上线。她的工会被别人代理了。因为——"国不可一日无君"——这是他们的说法。我苦笑了。我没有愚蠢地把潇扬的死讯告诉他们。告诉了他们也只会打出许多大笑的符号来表示他们的不相信。潇扬在网络游戏里创下的成绩相信再过一段时间就会被他们彻底取代，而她的名字也会被他们彻底遗忘。我感到有些悲哀。这就是潇扬所追求的一切。象泡沫一样虽然精彩但容易破灭。这就是潇扬花费她四年的青春建立的一切，几天不上线就被那些不了解性格不知道长相的陌生人遗忘。

当我坐在电脑前感慨的时候，有一个人站在了我的身后。我认出他是我和潇扬上网那天与潇扬打招呼的青年之一。那个青年也认出了我。他的眼神很黯淡。我想他是知道潇扬的死亡并且为之悲伤的。

"能和你谈谈么？关于潇扬。"我不失时机地进行我的访谈。

"可以。我们去村里说吧。他们都在。"

于是自来到工大以来，我第一次走进工大对面的这个村子——下河村。

"匪基"

下河村是一个典型的北方村落。房屋都是明砖红瓦，院落小巧干净，爬满了各种豆类的架子竖得很高。穿过天井，走进厅堂。地下摆一张八仙桌，上面摆满了茶杯，是招待客人用的。

从喧嚣的网吧走进同样吵闹的院落。我仿佛一下子从2004年回到了1984年。村民们用方言交谈，大声的吐着痰，用浸满茶渍的茶杯喝水。一刹那间，我有些恍惚。

"你进来。"那青年招呼我。我揭开一层布帘，来到另一间屋。那里坐了几个青年，都是那一晚上和潇扬打招呼的人。他们应该就是葵花口中潇扬的哥们与死党。

我和他们一直抽着烟。从他们嘴里我知道了一个和顾雪口中完全不一样的潇扬。

做哪行的都要有信誉。玩网络游戏也不例外。潇扬拥有良好的游戏品行，所以她拥有了众多的拥护者。而且她在游戏中乐于助人，丝毫不计较得失。对待他们这些哥们，她也非常真诚。潇扬找到了她应该去的地方，不是葵花里弄就是这个小屋。这是叫我来的那个青年的房间。他们管这里叫"匪基"——来自"反恐精英"里的一个术语。

我听着那些青年们在烟圈中围绕的叙述。仿佛隐约发现潇扬又重游这里。她明亮的眼睛闪闪发光地看着他们。他们理解她，他们知道她的苦恼。她的梦想因为两分之差开始破碎，她不喜欢学习管理专业的课程。她是多么喜欢和渴望能去计算机系学习，她甚至让她的家人调动一切社会关系为她转系。当她不得不坐在管理学院的教室里学习时，女孩潇扬的脸，是多么的失望和孤独。她发现她跟那些张嘴闭嘴要考研的人说不来，她似乎不属于那个世界。她的世界是电脑的世界，她的世界是和他们一起玩网络游戏的世界。她要选择逃避，她甚至想到了退学。她几次被他们劝说着回去。因为他们都只有初中文化，他们清楚没有文化的痛苦。可是他们那么喜欢和潇扬在一起！他们那么喜欢和对电脑和游戏有着天生悟性的女孩潇扬。潇扬不应该是工大女生，潇扬应该是他们的女孩潇扬。他们里面不止一个偷偷爱上了潇扬，但他们却不敢开口说。他们觉得配不上她。她在他们中间是一个翩迁飞舞的精灵，他们似乎不舍得让哪一个人占有她。

"于是就被他占去了。"他们在烟圈中无奈地苦笑着。女孩潇扬终究还是谈恋爱了。不是和任何一个工大的男生，而是和一个下河村的村民——晴川。

我第一次听说了这个名字。我第一次知道了潇扬也有过喜欢的人。他是下河村的一个青年晴川，不是她的死党中的任何一个。是一个对我来说完全陌生的人——晴川。

晴川在潇扬死后已经消失了很长时间，那些青年都不知道晴川去了哪里。

在茫茫暮色中我带着极端的惊讶离开"匪基"，离开下河村。盛夏时分，我看见村口绽放着一丛花朵，就象曾经盛开着的黄花那样热烈大胆地开放着。在暮色中表现出一种惊艳的美，勾人魂魄。

我依稀觉得那花朵好像在哪里见过。但这个想法一瞬间就被晴川给占据了。晴川晴川！我预感到晴川会揭开潇扬自杀的真正原因。潇扬终于要透过茫茫雾气真实清晰地来到我面前了！

婆婆花

我又一次将事情想得简单化了。我认为在这个人口不足四百的郊区乡村，找出一个普通的青年是非常容易的事情。可是这是我第五次来到下河村了，晴川仍然象一个谜一样离我远远地站着，我无法捕捉到任何信息。

我站在那个夜晚中在暮色看到的那丛花朵旁。当天晚上的梦境里仍然有潇扬，仍然是苍白的面容，黑的发，红的花，仍然是两行清秀的泪水。可是我醒来后却意外的感到头痛欲裂。我仿佛在梦中得到了新的信息。可是我猜不透。

等我重新在白天来到下河村时，我在村口一下子找到了答案：那丛花。血一样鲜红的颜色，和潇扬发鬓上插的红花一模一样。只是她头上只有一朵，而在这村口中的一丛，却盛开了数不清的红花，一般的妖艳蛊惑。

我从村民的口中知道了那丛红花的名字——婆婆花。潇扬带着这朵红花出现在我的梦中，我品味出了一种苍凉与无望。

我在村子里毫无目的地漫步，想像着女孩潇扬与这个村子特殊的情愫与羁绊。我还去过村头小小的一片麦田。麦子刚割完，麦茬新新的，摸上去很刺手。潇扬是多么不简单的一个女孩，她不停的在城市与乡村之中穿插，一样的游刃有余，一样的如鱼得水。可只是学习了管理专业而没有实现自己的理想，就把所有的一切托付给了网络游戏，当梦想破灭时，就选择死亡。她到底是聪慧的还是无知的？

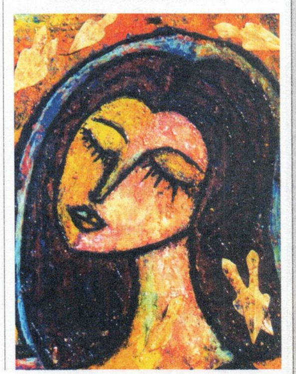
我又一次在村子里无所事事地走着，惊讶地碰见了土丁——这个似乎拥有真相却保持沉默的矮子。

矮子的智慧也是不容小觑的。他看到我在这村子里走，立刻明白了我知道了晴川。他是这样跟我打招呼的："你也在找他？"

这句话非常有意思。土丁知道了我掌握到了什么程度，而且我也知道了这矮子果然有不少秘密，因为土丁也在找晴川——这个潇扬生前爱着的男人，现在却象谜一样隐藏在真相背后。

土丁终于向我说出所有的一切。也许他觉得自己隐瞒太疲惫，也许他觉得我值得他信任，总之，他出我意料地主动开口，我们象村民那样随便的蹲在一个土堆旁边。他慢慢的诉说，我认真地倾听。农忙时分，一个下午也没有人来打扰我们。

"潇扬是大三的时候遇到晴川的。"土丁深



深吸了一口气,努力地平静着自己的情绪。我看的出来,土丁对晴川——有着无法遗忘的仇恨。事实证明,土丁在叙述中经常夹带着对晴川恶毒的咒骂。

晴川是下河村的一个再普通不过的村民。遇见潇扬那年是二十三岁。没有考上大学于是就留在家里继续种地。农闲时到城市里打工,打不到工便到工大对面的网吧上网。土丁惊奇地看着潇扬与晴川一天天得越来越近。她教他上网,带他玩网络游戏,等到他凭着聪明与男性对游戏的天生领悟力比潇扬更胜一筹时,潇扬放弃一切陪他玩。几乎天天泡在葵花里弄。土丁看的见潇扬明亮的眼睛,上扬的嘴角。土丁听的见自己心底的失落——他是个矮子,不能奢求什么。如果潇扬幸福,那他也满足。

两年的时光,土丁看着掉进爱情深渊里的潇扬如何迷失了自己的方向。与晴川越来越如胶如漆。不知道晴川给了失意的潇扬多少慰藉,给了痛苦的潇扬多少欢乐,总之潇扬那么的依恋晴川。这个有着大学本科学历的女生,这个有着高超电脑水平的女生,在遇到爱情时,即使是面对着一个普通的农民,仍然象任何恋爱中的零智商女人一样,深深迷恋无法自拔。

"晴川也许真的对潇扬很好,但是后来他实在不该那么对待潇扬,潇扬以为她的事谁也不知道,可是什么事也别想瞒过沉默的矮子。今年四月,潇扬在网吧里上网时开始有轻微的呕吐。老师,你有孩子吗?一个女人经常呕吐意味着什么?潇扬以为在热火朝天人人以自己面前的电脑为要事的网吧,没有人会注意到她的反常。况且她的电脑一直就是独人独座,旁边并没有什么人。可是她忽视了我这个矮子。我……我除了维护网吧,剩下的就是看她。

"我开始只是猜测,我不愿意往那个方面想。那样会侮辱我的潇扬。又过了几个礼拜,晴川也来上网,他们俩选择了连在一起的两台电脑。潇扬和晴川的手指都在键盘上飞动,我看见他们在网上用QQ互相聊天。潇扬的脸色越来越难看。我的位置看得到她的侧面。她的一只眉毛和一只眼睛都紧紧地皱着。而他旁边的晴川,却显得越来越惊慌。

"后来潇扬突然爆发。她拉开椅子站了起来,晴川也慌忙站起。然后晴川说:'我……我得回家了。'潇扬就在那时突然间打了晴川一耳光。她歇斯底里地对着晴川大喊:'你——走——'然后转身伏在键盘上痛哭。网吧里谁都惊诧地看着她,直到葵花去把她扶开。"

"从此以后,直到我回老家参加父亲的葬礼,潇扬和晴川再也没有出现过。等我回来时,潇扬她已经……"矮子土丁沉痛地哭了。面对着土丁的这份小心翼翼通过偷窥潇扬取得的恋情,我无法对他说什么。只得拍着他的肩。

"那个晴川!我饶不了他!都是他害的潇扬!"土丁咬牙切齿。

和土丁一样,我也可以从土丁叙说的片断中推断出什么,也许是潇扬想让晴川和她一起解决什么,或是潇扬希望晴川给予她什么,她热切希望的一件东西或一个承诺。可是晴川却躲避了,他逃开了。于是潇扬绝望地给了他一个耳光,直到潇扬绝望的自杀。

垃圾场

六月二十日是工大的毕业生离校的日子。在六月十九日,由一个外校青年领导的,本校包括毕业生以及二三年级在内的工大男生,与下河村村民爆发了一场有史以来规模最大的斗殴。

其实在工大西边的垃圾场爆发的这场斗殴已经可以说成是战争,因为死了人。在以往的斗殴中,无论是工大男生还是下河村的村民,都不曾出过人命。斗殴的性质颇似武侠小说里的以武会友,双方只是点到为止。似乎一方是要发泄自己身体内过剩的青春力量,一方是要发泄



农忙后的疲累劳苦。毕竟彼此没有什么太深的仇恨。而这一次,据参加了斗殴的人说,在工大方面为首的那个头子一上去就象是要拼命一样。其实他只是想打下河村的一个青年。但是村子的人及其团结,自然不让他得手。那头子愈发疯狂起来,直到砍死了下河村一个无辜的村民。战争就在这时不可避免地爆发起来。人人似浴血奋战的战士。无论是学生,还是农民,只要是在场的人都被一种可怕的激情操纵着,他们甚至不知道他们为何而战,只是机械地挥动着手中的武器。

这是公元二零零四年发生在城市里的大学以及城市郊区外现代乡村里的一件事,这件事的性质简单说来是一个人要寻另一个人的事端。只是将过程扩大到令人感到恐怖,无法相信是在文明社会中发生。

而这场战争的发动者,是那个一贯沉默,深爱着潇扬却从来不说的矮子土丁。

土丁也在这场战争中失去了自己的生命。他被疯狂至无理智的下河村村民砍倒。直到一上去就要拼命地红着眼睛的土丁死去,这场于凌晨爆发在北方城市中的斗殴才以一种奇怪而不可思议的方式结束。因为那个一直被下河村村民保护的青年终于走了出来,他蹲下来拉起土丁的身体,喃喃地说了些什么。而呆住的学生和农民们被迅速赶来的警察们带走。

这个青年是晴川。

当我从睡梦中赶到垃圾场时,我终于看到了我和土丁一直寻找的潇扬曾经的爱人。我没来得及和他说一句话,只是看着他被警察带走。我看到他有着农民没有的忧郁背影。

香草山

事情平息以后,已经是新学期开始了。葵花找了新的网管,依然做着她的网吧老板娘,依然爱磕瓜子;和潇扬曾经一块游戏人生的下河村青年农民们也要结伴一块远下南方打工;与潇扬结识的工大男生们,讨厌着潇扬的工大女生们,都有了自己年轻的,青春的前程。

我仍然留在工大里,做我平凡普通的讲师。我仍然每天晚上在睡梦中遇到潇扬,我熟悉了她的一切。我甚至在清晨起床时会不由自主地对着虚无的空气向潇扬打着招呼:"早安,潇扬。"

潇扬的故事我已经知道并了解了差不多。在对她知道很小的一部分时,我经常评论她。现在我已习惯保持沉默。我只差一个结局,一个由晴川补充的结局。我就可以向读者们交差。让你们聪慧并敏锐的头脑来或激愤或惋惜或同情地评论着潇扬与她的故事。她传奇一样的故事。

我耐心并安静地等待着晴川的到来。我坚信他一定会到来。

晴川的到来是在一个我有课的傍晚。我远远地看到了那个忧郁的身影,便料定是他。

晴川与我印象中健康壮实、皮肤呈古铜色的农村青年不同。他瘦而且高,有着忧郁的眼睛和神经质的手指。他的手指在叙述中不停地左右敲击,就好似在玩CS。

"是我害了所有人。"晴川说完这句话后捂着脸象女孩子一样呜呜地哭起来。好不容易平静后,我看着他愧疚悔恨的眼睛,一直对晴川抱有的不满消失得无影无踪。

"潇扬是个好人。我负了她,也害了她。潇扬为我,可以算是奋不顾身。我为她,却没有做到仁至义尽。"

"我高中时学习很好,语文尤其棒。可惜高考时我发挥失常,没有上线。我家里有两个姐姐,所以父母非常宠我。由于村子在城市边上,所以家里收入一直不错,两个已经出嫁的姐姐也经常贴补我。我是一个比较懒的人,考不上又

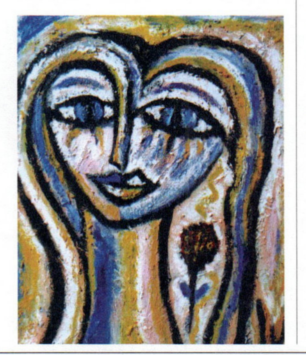
不想复习，于是就在家里一日日的混日子。村里好多青年都象我一样，他们喜欢上网玩游戏。有一天，我跟着他们到一家从没去过的网吧里。就在那里遇到了潇扬。”

“那时她在网吧里大呼小叫的玩CS，技术非常高超。打死一个人就得意地抱着胳膊冷笑。我坐在她旁边，时不时地看她。因为她和我所遇到的村里的女孩和工大的女学生太不一样了。她就好象一轮太阳，那么热烈，却不刺眼。”

“后来我和潇扬越走越近，当我终于走进她的内心世界后，我发现她的际遇和我竟然相似。于是我经常开导和宽慰她，其实都是些很普通的话，但是她听了以后非常感激我。我还记得我在村口为她摘了一朵花亲手温柔地插在她发鬓上，她羞红的脸颊竟然连那朵花都比了下去。于是她为我，开始一日日地旷课，一日日地夜不归宿。她就住在我的屋子里。农村的屋子都是独门，只是在一个院子里，偷偷进我屋，并不是难事。我们就在网吧和我的房间里欢娱。潇扬给予我的大胆而热烈的爱情，让我如品美酒一样微醺。我只是觉得和潇扬在一起是那么的快活，却从来不曾想她的处境。我本自是一个浪荡公子，夜夜笙歌又何妨呢？而潇扬她是一个学生，她抛弃了她的学业陪着我玩游戏，陪着我堕落。我却心安理得的接受着。我是多么自私与龌龊啊！”

“潇扬早知道她不能拿到毕业证了，因此也不以为意，她几次笑着对我说大不了回村里跟着你做农村妇女去。只是年轻的我们终于出了事。”

“等我知道的时候，她已经有了两个月了，吐得很厉害。我无比惊慌。在我二十四年无忧无虑的生活中，再也没有比这个更有如晴天霹雳一般令我恐惧了。我就如泥塑一般，呆在那里一声都出不得。我们在网吧里用QQ聊着，潇扬让我陪她去做掉。可是我实在没那个勇气。一切都好难，一切都太难了。我们哪儿来的手术费？手术后我带她去哪儿休养？如果在医院里遇到了熟人？……天！父母一直待我如掌上明珠，如果我做了这样污人清白的事，我让他们怎么在村里抬头？”



“我本能地要逃避，我本能地要离开。我却没有看到潇扬的绝望，我就似她最后的一根救命稻草，这稻草却铁了心地要离开她……她那一耳光打在我脸上并无任何痛感，我只是呆呆地，呆呆地离开网吧，呆呆地回到家，呆呆地和衣而睡。直到清晨第一缕阳光照到了我脸上，我才猛然醒悟：我与潇扬，是再也没有什么了。”

“我再也没有见过她，虽然我对她一直怀有愧疚，但即便在那时，仍然会换个心思自私地想，起码我保全了我的清誉……直到有一天，我收到了她写给我的一封信，第二天便传来她自杀的消息……”

晴川叙述到后来眼神越来越空洞，越来越茫然。他似乎通过叙述重新回到了他与潇扬在一起的日子。那如香草山般没有忧愁的，年轻的日子。那通过游戏展示青春年华蹉跎青葱岁月的日子。最后被一个耳光生生打碎，再也不复存在……只是生者还常常缅怀，而死者又是否地下有知呢？

六道轮回

晴川把潇扬写给他的信留给了我，那算是潇扬写给晴川——她的爱人的遗书。

只有短短的三段话，我看了以后颓然长叹一声："潇扬……"

我一直自负地认为我会什么都拥有，可是我还是失去了一切；于是我拼命地想重新抓住些什么，我以为我的手是满满的了，可是伸开手来，我拥有的东西象水一样从我的指缝中流走，抓得越紧，走得越快。我终于还是一无所有了，那也到了我离开的时候了。

我曾经想和最爱的人一起爬上一座高山，用尽力气高喊彼此的名字。我想风会把它们带到世界上每个角落，世界上所有的人都知道我大胆而热烈的爱情。我在医院里躺了三小时。我闭着眼睛不去听那些中年妇女讨厌的话。我想像着在一座高山上高呼你的名字，可是得到的回音只是我的回声，那么晴川，你现在在哪儿呢？

路西法的爱给了一个生生世世注定不幸的女子，他也就这样生生世世地追随下去。这份爱直到六道轮回，直到天堂炼狱。亚蕾克西儿问路西法："如果你有了形体，你想做什么？""我只想，亲手摸一摸你的头发……"

我最后一次在梦中见到潇扬。她穿着黑色的衣衫，黑色的裙琚在风中飘扬。浓雾终于散去，我清晰地看见潇扬发鬓上的婆婆花，苍白的面容，漆黑的眼睛望着我浅浅微笑。她终于不再哭泣，她终于在我的梦境中转身离开。她在我的梦中第二次开口："老师，再见。"■

K文

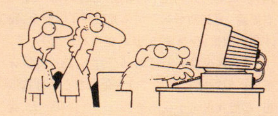
外挂的合理性

文／妖仙

黑格尔大人说："存在即合理。"所以，我觉得，外挂这个"存在"多少也该是有点合理性的。

大家知道，很多的外挂都是为减少枯燥乏味的练级活动而设计。多数玩家是学生或上班族，无业玩家和职业玩家属于少数，对于前者来说，学习、工作、社交、当然还有谈情说爱，才是生活最大的一部分，游戏只是调味品。然而，玩上练级网游，每天花上三五小时是必须的，不消耗这么多时间爬级，就不可能在游戏中出人头地，在某些PK成风的游戏里，连生存都成了问题。于是，为了练级，总要挤出一些时间来，学习时间少一点，工作时间少一点，社交时间少一点，甚至谈情说爱的时间也少一点，还不够？那就睡觉时间再少一点，吃饭时间不能少，索性就边吃边玩。人生充实了很多，每一秒钟都给利用上了，用在虚拟的世界。

诚然，虚拟的世界可能比现实更美妙，在那里，只要你花上比别人多一点的时间去练级打宝，你的人生就很容易的辉煌。然而，这些成就只能保存在虚拟世界里，它们是你牺牲真实世界里的时间获得的，学习少一点，你可能考不上大学；工作少一点，你可能丧失升职的机会；社交少一点，你可能失去朋友；谈情说爱少一点，你和爱人将是冷战、吵架甚至分手；不足的睡眠和心不在焉的吃饭，更让你付出身体毁



上次用外挂被封以后，我老公就训练家里的狗帮他练级。

掉的代价。怎么办？我需要正常的生活，我又不能没有游戏，幸好，有人赐给我外挂。

坚决反对外挂的人有四种：一、游戏商；二、无业玩家；三、职业玩家；四、尚未意识到被虚拟世界掠夺了现实时间的玩家（暂且称为"无意识"玩家）。

游戏商的目标很明确——获取利润。练级外挂刚出现时，他们窃喜。通常用练级外挂的玩家都24小时挂机，自然都属于大客户，能包月甚至包年。后来，他们发现，外挂有很糟的副作用：它会使玩家对游戏失去兴趣——因为游戏的主要内容是练级、打宝，如果连这个"娱乐"（如果它还算得上娱乐的话）也由一段程序代劳了，玩家还玩游戏干什么？随着玩家的流失，众游戏商开始意识到外挂是毒瘤，于是大力打击。

在游戏商的宣传下，那些尚未意识到被虚拟世界掠夺了现实时间的玩家，也加入了抨击外挂的行列。这些"无意识"的玩家更多的是附和游戏商们的言论。

无业玩家、职业玩家自然要加入抗议外挂的队伍中来，毕竟外挂直接侵害他们的利益。外挂帮助其他玩家实现24小时自动练级，无业玩家的时间优势荡然无存。职业玩家更是沮丧，如果其他玩家自动练级，他们必然丧失代练的客户，游戏币、高等级号、极品装备都大幅跌价。为了捍卫经济利益，他们对反对外挂的热情仅次于游戏商。

确实，从法律上来说，外挂是非法的，侵犯了游戏商的合法版权。但是，作为一个热爱游戏的上班族，为了使练级打宝游戏不会影响到我的正常生活，我不得不使用外挂。练级打宝游戏大行其道，这是无奈的现实，我个人的能力无法推动游戏商去改变他们的思维模式，所以我能够做的，只有使用外挂。外挂之所以存在，是因为它们有练级打宝这片温床，它们是寄生虫。如果说它们有什么问题的话，那首先是它们所寄生的那个肌体出了问题。练级化的网游——这个有问题的肌体，不正是外挂存在的"合理性"所在么？■

顺其自然

文／庄五弦

朋友卡拉自打前两天不顾众人劝阻，勇见网友归来后，原本滴酒不沾的他便学会了借酒浇愁。眉毛与嘴角也一直保持着八点二十的状态，而且不时从内心深处发出的一声叹息也竟哀怨得令人发指，听来毛骨悚然。

出于江湖道义，我请卡拉吃饭，一人叫了一碗拉面，他又叫了一瓶啤酒。当卡拉对着瓶喝了一大口之后，我试探性的问他这几天到底怎么了，是不是网友是恐龙？卡拉摇摇头说非也，乃是绝世美女一名。我说我靠，那你还一天到晚跟丢了钱包似的拉那么长的脸。卡拉说你听我说完啊，美女倒是美女，可就是我俩在现实生活中就是说不到一块去，这跟我俩在网上无话不谈的感觉差的实在是太远了，你说我能不郁闷么我？

其实，卡拉碰到的情况还真不能算是太特殊，我认识这样两位达人，据说两人在小地图上打CS，配合好的话，以二当十是绝对没问题的。我曾亲眼见过两位达人配合，水平的确不含糊。往往其中一人一颗雷甩过去，另一人便踏着爆炸后的火光闪亮登场，一阵乱扫使敌人方寸大乱，这个时候扔雷的兄弟也会从另一个



我要请假去见网友，我想戴这个面具会有利于她认出我。

路口闪出，在两人的交叉火力之下，敌人顷刻之间便纷纷倒下，无一幸免。

但是，匪夷所思的是，两位达人在现实生活中却并非朋友，平时见面之后竟连招呼也不打一个，冷漠得比陌生人还要陌生。两个人都是极有个性的人，于是谁都不肯主动去敲开两个人之间的那一面墙，只有在两人连手御敌的时候，这面墙才会轰然倒塌——甚至可以说像是从未存在过。在作战的时候，他们没有任何的交流，但却很清楚彼此之间下一步需要怎样的配合。我从来没有见过两个人在赛前商量过任何战术，一切跟着感觉走。

当然两位达人也有马失前蹄的时候，此时他们往往对视一下，或者无奈的耸一下肩，没有任何针对对方的埋怨。平时看多了某些人在挂掉了之后大骂自己的队友都是弱智的场面，我反而被两位达人之间的宽容弄的有些不习惯。

可是在游戏之外的生活中，两个人还是彼此冷遇对方，依然连招呼都不打。两人究竟算不算朋友？我真的不知道。我只知道两个人在游戏的时候一定是快乐的，如果不快乐的话，是无法打出那些精妙的配合的。

夜幕降临，我搀着一瓶啤酒下肚就几乎已经人事不醒的卡拉往回走，等他醒过来之后，我会给他讲一讲两位达人的故事。然后我会告诉他，既然见面之后没有共同语言，那干脆就算了，以后还是在网上和他的美女MM聊吧，顺其自然，才是生活的本质。况且，和美女见面的成本多高啊，机会成本咱先不算，单就说在适合聊天的那些黑店中，随便一杯饮料，就够你跟网吧里坐一下午的了。■

K文

冒死玩游戏

文／憨笑旧泉

时间：公司午休时间，我所在的位置坐标：公司写字楼，大办公室中最后一排，最右边，地理位置一流，前对小BOSS的工作台，后临空调，右为墙壁，只有左一羊肠小路可以通过，可谓一夫游戏，万夫难察，属于兵家必争之地。现在我正在更新魔兽新版，网络快车正在以每秒200K下载《大海战Ⅱ》，一堆蚂蚁正辛苦的搬运《科隆》，而我则为了掩人耳目，打开纸牌，将那52张牌翻了一遍又一遍，突然间江露铺地，彩云遮天，日月齐辉，三个任务同时完成?!我立即关闭了纸牌，打开《大海战Ⅱ》和《科隆》更新，便弹回桌面，将三个游戏移动到C盘Windows文件夹下，虽然俗语说：“越危险的地方越安全。”但前提是对手是个十分精明的人，而对于一个高度近视，大脑的思维方式在游戏方面相当于直线的BOSS来说，安全的地方一定最安全。然后，我将网络快车和蚂蚁的下载任务删除，在桌面上打开纸牌以备不时之需，起身将形势看清楚，很好，BOSS还在他的“龙椅”上，哼哼~

我们新一代游戏青年在各种IT媒体的熏陶下，早已具备了和BOSS交手的侦察与反侦察的丰富经验，就算是大小BOSS全体出动都不可能将我抓拿归案，更何况BOSS在游戏上不过一“山野村夫”，我有何惧哉？进入魔兽，游戏开始，战争形式发生着微妙的变化，死亡骑士牵着坐骑走出祭坛，开始集结兵力杀奔出去，在同一时间，BOSS弃龙椅而起，环视一下，走下龙台开始巡视；亡灵杀奔暗夜基地，双方展开火并，同一时间，BOSS训斥一玩星际被拿获的同仁；死亡骑士开始带领剩余的两个蜘蛛后撤，同一时间，BOSS离我的位置还有两排；游戏界面被弹回桌面，同一时间BOSS站到我左侧，而我则正在进行纸牌游戏。BOSS扫了我一眼，转身走回。哼，你的突袭难道我还不了解？好了，安全了，我可以放心继续战斗。

俗话说：天有不测风云，人有旦夕祸福，在BOSS走到倒数3排的时候，我切回游戏画面，BOSS突然转身，又返回来了，来不及切换了！我立刻弯腰，重起机器，若无其事的站起来，伸了个懒腰，再坐下，BOSS一直站在我左侧。我知道他发现了什么，桌面上一个名为游戏的文件夹，其实那只不过是一个障眼法，里面只有Windows自带的扫雷等游戏而已，这样的办法对头脑简单的BOSS来说，绰绰有余了。果然他打开文件夹，看到上述自带游戏，又发现没有别的任何隐藏文件在文件夹之中，于是扫了我一眼，面带笑容的回到了他的龙椅上。我再次站起来，看清了形势，然后坐下考虑下一步的游戏计划。根据电脑右下角的时间显示，离下午工作时间还有半小时，这点时间，对于一局魔兽来说，时间短了点，所以只好不玩，但面对电脑却没有游戏，是一个真正游戏玩家决不能容忍的。游戏之火不可灭，即使是星星之火，我也要将它变成燎原之势！

正巧，BOSS出门去了，我立刻象在网吧里一样叫喊道：“要红心大战的兄弟姐妹们来，68号机坐庄！”我刚喊完，办公室顿时鸦雀无声三秒半，随之听到此起彼伏的声音：“几号机？我要来！”“等等我”“怎么回事，这就满了？”

其实，真正的游戏人没什么不敢的，冒死玩游戏，关键是要一个领头的人，只要有人扛了杆子立了大旗，游戏中的散兵游勇就会聚集在你的旗下，看！满屋电脑桌面已然全是“红心大战”。■



秩序至上

文／我爱sakura

“良好的秩序是一切的基础。”这是英国政治家伯克的一句话。原先我觉得那是废话，经过几万年来的进化，人类已养成良好的秩序，不用这个老头子来唠叨。打个比方：你绝对不会在半夜12点的时候出去跳皮筋。为什么？因为不合秩序——挺大个人跳皮筋就够不正常了，再加上是半夜去跳，相信你不会疯狂至此。可是自打我玩起了网游，我才发现伯克老先生的话还真不是废话，而且绝对应该鸣锣敲鼓，往网游玩家的大脑里好好灌输一番！

以“半夜跳皮筋”事件为例，在现实里，你会被当成神经病，但在网游里呢？“网游不夜城”大家都很熟悉了吧，试想一下：深夜，当你拖着疲惫的身体，披星戴月的赶回城镇，按照奇幻小说的描写，那里应该是点缀几丛噼啪燃烧的篝火，战士围着火堆吹着口琴，漂亮的MM在悠扬的乐曲声中翩翩起舞，一切都是如此安详美丽……可是当你真正的踏入城镇时，却发现黑压压的全是人，熙熙攘攘，人声鼎沸：摆摊的、斗殴的、骂人的、泡MM的、站在那边啥也不干的扮雕像的……感觉怎样？现实中的秩序被瓦解了吧？深夜不是拿来睡觉的，而是提供更好的带宽冲级的~面对这样的问题，有些玩家会自我安慰道：“这是中国人口问题，不可避免。眼不见，心不烦，我出城打怪！”那好，给大家讲个打BOSS的故事。

吾友小强（不要惊讶，世界上同名的人很多），是某网游铁杆玩家，他的目标是在服务器内当上一位人人敬仰的“侠客”。一日，他与几位弟兄带满血瓶进入某墓穴，一路浴血搏杀，终于冲进BOSS的房间。青春热血的小强认为，无论这场战斗是输是赢，关键是要对得起自己“战士的荣誉”！哥几个刚进入房间，傻眼了，在那总共不过十几平方米的小屋里，却有几十个人在那等着，几分钟后，BOSS出现了，只见数十支魔法，数十把利刃齐刷刷的向其送去，小强也没闲着，在旁也贡献了俩火球。不到半分钟，只是低吼了几声的BOSS便含泪而终，宝物留了一地。接下来，不知谁说了一句：“开抢!!”（PS：这人也挺有闲心），每个人都向着一个宝物奔去，随后便是刀光剑影，血肉横飞，流血漂橹。无辜的小强连动都未动就被一把带着寒光的斧子送回了登陆界面。可怜小强的那句“大家不要抢！一人一件，人人有份！”还没喊出来，就憋死在嗓子眼里了。从此，小强放弃成为“侠客”的梦想，而变身为服务器里人人畏惧的“杀人王”。

以宏观来讲，网游的世界是一个社会，尽管这个社会是虚拟的。要想让它变得“良好”和“适于生存”，我们必须为它带入和现实生活中一样的秩序。《天堂Ⅱ》那华丽的CG动画大家都看过了，相信大家都会为它那壮观的攻城场面所折服，就是因为在这个短片里，玩家们表现出非凡的秩序，只有秩序能带给你真正美丽的感觉。

写完这篇小文，又是深夜，我登入某网游，只见几十个小人在我那15寸的显示器里相互厮杀。无语的我关掉电脑，躺在床上滴了几滴眼药，睡吧……也许那CG中壮观整齐的攻城画面只能出现在我的梦里了……■



作为玩家代表，我们恳请贵公司修改这款游戏PK方面的设定！



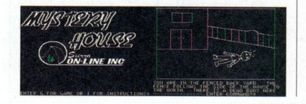


SIERRA 冒险故事的终结

2004年6月24日，各主要游戏新闻媒体都报道了维万迪（Vivendi Universal Games）裁员350人，并彻底关闭位于美国华盛顿州西雅图港市的雪乐山（Sierra）子公司的新闻。尽管VUG近几年来不断因业务调整而传出裁员、出售的消息，但此次“彻底”关闭Sierra，仍然掀起了一阵旋风。有媒体在报道中将Sierra誉为“令人肃然起敬的游戏公司”，也有玩家表示，Sierra早在被VUG收购之前就已经“死亡”。对于这家制作与发行兼备，创造了80年代最令人瞩目的动作及冒险游戏，并将其品牌一直延续至今的PC游戏老字号，是如何从辉煌走向冒险不归路的呢？

从“神秘之屋”出发

时间回溯至1979年，美国洛杉矶城郊Simi Valley。肯·威廉姆斯（Ken Williams）为怀孕的妻子罗勃塔（Roberta Williams，亦称“罗贝塔”）下载了一个名叫《巨穴冒险》（Colossal Cave Adventure）的游戏，给她打发无聊的时



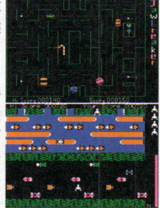
间，因为她对家中苹果Ⅱ电脑上那些纯文字冒险游戏已经感到厌烦了。不过，这个新游戏再次令罗勃塔失望，谁知道一位年轻家庭主妇的脑子里会想要怎样的冒险奇遇呢？后来，她写出一个“谁干的”模式的解谜游戏脚本，肯和一些优秀的程序员根据罗勃塔的黑白画板，编写出一个拥有图案场景和文字对白的冒险游戏，这就是《神秘之屋》（Mystery House）。

这对夫妇带着游戏到附近的四家软件店进行售卖，并在当时的“Micro Magazine”杂志上刊登了一个很小的广告。让他们出乎意料的是，订单如雪片般飞来，以致于他们那间房子几乎变成了彻夜劳作的双人制造工坊。

这次商业成功，使他们确信即便是小小的商业运作，也可以使他们向往的隐居深山的生活成为现实。就这样，两人勇敢的创办了自己的公司On-Line Systems，并举家迁至加利福尼亚州Coarsegold，一个位于内华达山麓丘陵的山脊（Sierra）上的田园小镇。在这个毗邻Yosemite国家公园的休闲山区，他们用半圆形设计了公司的标志，并将公司名称换为Sierra On-Line。在当时，他们只是感到将会有更繁重的工作去为这个初生的小公司铺垫成功之路，但他们没有意识到的是，这是迈向即将到来的互动家庭娱乐时代的重要一步。

“国王密使”的曲折成功路

1980年至1983年期间，Sierra On-Line稳健的发展着，雇员从肯的弟弟约翰·威廉姆斯（Ken Williams）1人，增长到130人。罗勃塔仍然担负冒险游戏的设计工作，肯则集中关注个人电脑在娱乐上的运用。而程序员们设计编制的动作游戏《大嘴》（Jawbreaker，类似“吃豆”的游戏）和《蛙人》（Frogger）则取得了不错的反响。然而Sierra很快就面临了困境——由于集中力量为Vic-20、Atari VCS这样的卡匣式电脑开发软件，当消费电脑市场发生剧变时，Sierra手中价值几百万美元的卡匣就分文不值了。



话说1983年时，家用电脑还是许多公司凭着创造力在市场中力争上游的年代，此时IBM公司为Sierra送来一部PC机，这比IBM PC面向商业市场推出的时间早了大约有一整年！正是从这个起点开始，Sierra为全新的家用电脑平台开发出首部游戏——《巫师与公主》（The







Wizard and The Princess)。当时IBM正面向家庭用户研发一款代号“花生米”(Peanut)的PCjr机型,为了展现这部新电脑的能力,IBM希望Sierra赶制一款能够充分利用PCjr的16色调色板、3声道音效和巨大(对当时来说)的128KB内存的游戏。罗勃塔与程序员及美工组成的小团队一起承接下这项挑战,她设计了一位名叫Graham的游戏主角,作为Daventry大陆上的一名骑士,接受病弱的Edward国王的使命,前去寻找失落的三项宝物。如果Graham成功达成使命,他将成为王位继承人。在1983年夏季推出时,《国王密使:王冠之命》(King's Quest I: Quest for the Crown)成为首部动画方式的三维“互动式卡通”。

玩家在KQ1中通过方向键第一次真正直接控制主角在场景中移动,绕过岩石并走到建筑前,通过简单的字句命令进行剧情交互和执行动作,背景音乐及音效更增强了游戏表现力。遗憾的是,PCjr本身并未获得IBM所预期的成功,它与IBM PC不兼容,特殊的键盘也不易使用。这些缺憾所造成的市场失败,几乎给Sierra带来灾难性后果。前路茫茫,但一个新的机遇很快有如神助般出现……

时间迈入1984年,一家名叫Tandy的公司凭着Tandy1000机型成为家用电脑市场中的黑马,“实现所有IBM PCjr的功能”,这部MS-DOS及PCjr兼容的机型迅速成为市场宠儿,《国王密使》也随之销量大增。Sierra戏剧性的重新站稳脚跟,借助《国王密使》的气势,准备向电脑游戏开发的新高度挺进。

技术为王

从KQ的成功不难发现,除了细心揣摩冒险游戏玩家的心理需求,再充分利用最新个人电脑的技术能力,将最好的视听效果带给最具代表性的普通玩者,这样的互动娱乐软件必然会受到广泛欢迎。随后的几年中,Sierra的产品线扩展到《宇宙传奇》(Space Quest)、《幻想空间》(Leisure Suit Larry)、《警察故事》(Police Quest)及《英雄传奇》(Quest for Glory),它们都获得了不同故事主题所吸引的玩家群体的普遍欢迎,并充分利用了Sierra在电脑硬件及核心软件上的应用成果,Sierra的冒险游戏帝国在整个80年代几乎独占头筹。

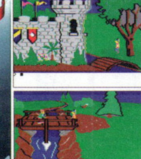
KQ系列仍是Sierra出品的游戏系列中最受欢迎的。它除了在可玩性、游戏细节、故事线及娱乐性等方面越来越丰富外,也是最能体现前卫技术的产品线。KQ1最早支持CGA图形模式、PC喇叭的音乐系统及关键字交谈体系;1985年5月推出的《国王密使II浪漫王座》(King's Quest II: Romancing the Throne),已成Daventry国王的Graham继续他的冒险生涯,前去营救注定要成为他的王后的公主。1986年10月推出的《国王密使III王位继承人》(King's Quest III: To Heir Is Human)讲述了Llewdor大陆上一个奴隶出身的小孩Gwydion的故事,本作荣获当年Softsel排行榜最热门游戏称号。

1988年9月,《国王密使IV罗赛拉的危险》(King's Quest IV: The Perils of Rosella)首次引入女性主角罗赛拉公主,她是Graham国王与Valanice王后的女儿。一直担任这一系列游戏设计师的罗勃塔表示,因为有越来越多的女孩子和女士成为KQ系列的潜在玩家,将男主角换为女主角,就是“自然而然的,而且时机已到。”《国王密使IV》开始采用一种新的编程语言SCI,即“Sierra创意解释器”(Sierra Creative Interpreter),其它游戏则开始使用Sierra的冒险游戏解释器(AGI, Adventure Game Interpreter)来编写,这使得包括KQ4在内的游戏可以充分提升动画及音效的表现能力,它也是第一款完全支持EGA精细显示模式,及Adlib/Soundblaster音效卡的游戏。

1990年时,《国王密使V失城记》(King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder)则以多达100个场景、容量超过10MB的体积,成为这一系列迄今为止最庞大的一集,它更提供VGA256色的最新图像显示标准,此后推出的CD-ROM版本则包括了数字语音及音效,最重要的是,它运用了互动娱乐产业中革命性的图标及鼠标点击界面代替古老的关键字交谈系统,使冒险游戏更具亲和力、也更好玩。KQ5以其革命性的创意,荣获当年美国软件出版商协会和CGW杂志的年度最佳冒险游戏称号。

《国王密使VI希望之旅》(King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow)于1991年6月开始制作,故事与KQ2类似,但主角换成了Graham国王的儿子Alexander,故事仍是为了寻找和拯救心爱的女子,不过这次的冒险却拥有了磁盘版本和CD-ROM版本,后者包含了由三十位专业配音演员录制的全程语音,其总量与七部电影相当。而为主角Alexander配音的Robbie Benson,也是为迪斯尼影片《美女与野兽》中的野兽配音的演员。KQ6拥有全彩色图像及当时游戏中最前卫的动画水平,它也荣获1993年Mac World颁发的年度最佳冒险游戏大奖,并被收入Mac游戏名人堂。而罗勃塔此时已全力投入到最新的《国王密使VII公主的婚礼》(Quest VII: The Prince-less Bride)及《幽魂》(Phantasmagoria)的制作中。













访扩张时代

罗勃塔已经预见到1994年将成为个人电脑多媒体艺术的一次飞跃。CD-ROM的普及,使电脑玩家拥有了足够容量的载体,去迎接影像和音效更为丰富的游戏体验。而在1993年推出的冒险游戏《神秘岛》(MYST)及《第7位访客》(The 7th Guest),也在向Sierra的冒险游戏帝国发出强有力的挑战。

作为两个孩子的母亲,罗勃塔不仅拥有一个甜蜜的家庭,同时也一直担负着KQ系列设计师的重任,她经常笑称这些游戏都是她在餐桌上设计出来的。工作努力、待人热情且聪颖风





维万迪亚太游戏峰会2005

今年早些时候，维万迪在中国的产品合作伙伴奥美电子曾经转发了一封活动信件给我，原来是VUG在发生Half-Life 2代码泄密事件后，首次准备在亚太地区召集一个制作内幕采访活动，地点是在新加坡。可惜由于相关事宜来不及协调而未能成行，想来真是愧对各位关心此游戏的玩家。因此当VUG的亚太游戏峰会2005指定游骑再次前往探报时，心中就暗下决心要为各位好好曝料一番。

故地重游一路无他（关心新加坡游戏相关情报的读者可翻翻家游2003年10月号相关内容），时隔数月重又与VUG的新老朋友及来自亚洲各地的媒体记者见面，竟也没什么陌生的感觉。按惯例，正式开工前一天的晚上会安排一个欢迎活动，这次居然"俗不可耐"的是卡拉OK歌会！



深夜人睡，7月27日一大早就跳起来开工。来到此次新选的场地，已经看到"霍比特人大叔"在外面笑容可掬的招呼来宾了。



入夜后从酒店步行到这家名叫"50年代"的歌厅，发现都是些京剧脸谱，有点意思。



开场主持上场一开口，游骑不禁哑然失笑——这正是去年魔戒盛宴上的霍比特人大叔！还是那么风趣打诨，今年发现这个极富表演天赋的家伙是华人哦，中文英文都一级棒，令游骑倍感亲切。



哦，说说K歌王的奖品——令人垂涎的I-POD——歌唱得好的各位看倌是不是在磨拳擦掌了？小心，这种恶作剧式的聚会是不会有正经的哦，况且来自欧美、大陆、港台、韩国和当地的媒体记者，你唱什么才能讨好各区评委？抱歉我也不知道……



但是，这个小子够狠，虽然绝不能用"唱"来形容他的发声，但贵在每轮必上而且现场哀求评委"放水"，最后大家为避免再听到他的"歌"声，只能放他一马了。





本次亚太游戏峰会，VUG按惯例邀请了旗下开发团队的诸多大佬出席，后面我们会一一认识一下。



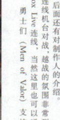
神秘的大门开启，大家迫不及待的冲进去先睹为快。



慢！QA问答时间：请问这个红色史莱姆状的东东是干什么用的？请用本期回函卡书写答案，答对的读者将获得游骑赠送的VUG亚太游戏峰会2005特别版PS2便携背包一个！



XBOX的机台照旧无处不在，恰好最近「玩硬的」对XBOX增进了感情，在此就好好把这个连线机台留影做个纪念吧。





勇士们（Men of Valor）支持Xbox Live连线，当然这里也可以通过连线机台对战，越战的氛围非常到位，后面还有对制作人的介绍。





搏击会（Fight Club）据称不会出PC版本，游骑是搏击菜鸟，和旁边一位出席者较量数次，偶尔以「流氓拳」获胜，嘿嘿。

趣的罗勃塔，也深知游戏的生命力在于能够不断引入足以令玩家感动的东西。在KQ6的制作中，她聘请了一位KQ系列的狂热爱好者Jane Jensen协助进行脚本写作和设计工作；而在KQ7中，Lorelei Shannon也作为助理设计师参与了工作。最终，以迪斯尼动画风格展现的《国王密使Ⅶ公主的婚礼》，真正成为1994年一道抢眼的风景。而《幽魂》的全程影像技术，也使其成为当时最具卖点的游戏之一。

Sierra于1989年股票上市，至1995年3月31日财政年度结算显示，该公司收入超过8千万美元，员工超过700人。为拓展公司的产品线，使整体业务发展更有保障，Sierra于1994年将总部迁至华盛顿特区Bellevue，并着手大力收并那些具备独特产品特质及研发实力的游戏制作团队。1995年至1997年间，Dynamix、Bright Star Technologies、Coktel Vision、Green Thumb Software、Arion software、Impressions Software、Papyrus Design Group、SubLogic、Berkeley Systems、Headgate等公司团队均归入Sierra旗下，还有诸多知名的游戏设计师包括Al



Lowe（幻想空间 Leisure Suit Larry）、David Lester（英伦霸主 Lords of the Realm，凯撒大帝 Caesar）、Jane Jensen（狩魔猎人 Gabriel Knight）、David Kaemmer（印地赛车 Indy Car，云斯顿赛车 NASCAR Racing）、Jeff Tunnell（不可思议的机器 The Incredible Machine）和Randy Dersham（钓鱼大亨 Trophy Bass）。Sierra在日本和英国开设了国际业务办公室，迅速成为重要的国际化出版商，业务遍及50个国家和地区。

"冒险"的危机

随着互动娱乐产业的发展，游戏软件产品无论是种类上还是数量上都极大的丰富，对于那些延绵数年的"经典"，制作者越来越难以把握旧有拥趸怀旧的情绪，以及迎合新一代玩家倾向于节奏更快、体验更刺激的游戏模式。脱胎于最古老的文字冒险游戏，它过于迟缓的节奏，以及不再具备独特优势的图像音效表现，从整体上面临着衰败的危机。

当KQ7以迪斯尼动画风格推出时，未接触过KQ系列的玩家一定会被精致的迪斯尼风格所吸引，但很多KQ迷却因为传统中世纪古堡韵味的缺失而难以接受，这就好像在电脑技术迈入真彩色及多媒体时代的背景下，产生的一种对往日抽象式的游戏幻想，与写实派之间的

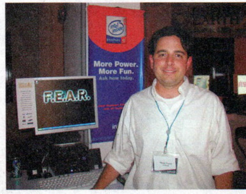






Pak 的协助下腾挪飞跃，感觉相当爽快。离最终完成应该很近了，游骑亲自上阵打了几场 2v2，在 Jet-哦！目前整个游戏的开发正集中在物件和装备的设计上，距有不少东方的装饰元素，原来 Ben 多少算是有华裔血统的正担负《部落:复仇》的美术设计指导工作，我们发现游戏中

Ben Lee 作为 Irrational Games Canberra 的艺术指导，现



Ross Perez 在 VUG 已工作五年，现正担任 F.E.A.R. 的制作人。对这款产品他表现出相当的自信，表示 F.E.A.R. 的核心开发已完成，现正进行关卡设计。当被问道像 DOOM3、Half-Life2 这样的游戏即将推出，是否会对他的产品有压力时，他表示会很想看看这些游戏的表现，但不会影响游戏既定的设定和开发进度。



Mike Clopper 作为 2105 工作室的关卡设计师，当游骑对《勇士们》中炮艇作战的场面大为赞叹时，他表示自己最喜爱的越战电影就是《现代启示录》，难怪……而整个游戏开发设计最大的挑战，他认为就是重现越南战场的氛围。这部多平台开发的作品，有相当惊人的场景细节，非常值得期待。



希望展现的策略乐趣。趋势，Ronald 表示 EE2 仍将以经典 RTS 的方式来展现他们历史发展线路。对于 RTS 类型日益流行增加其它游戏元素的兴奋的就是《地球帝国 II》将带来最新 3D 引擎，以及更长的

作为 Mad Doc Software 的制作人，Ronald Rosenberg 最

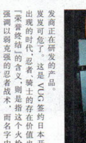


来自 VUG 美国的助理制作人 Luke Thai 介绍了比同名电影还要先曝光的 Robots！据说游戏开发团队与电影摄制组在过程中就有极为密切的互动合作，因此整个游戏的开发进度与电影完全同步，游戏中除了会包含大量的电影桥段，还会令玩家操控自己喜爱的电影角色，体验比电影内容还要丰富的互动体验。



有关各产品的详细介绍，我们将在新作速递中逐一为大家揭秘。不过在忙碌了一天的探访之后，大家也抽空联机玩玩尚未面世的最新大作，这也算是小小的福利吧，哈哈~ BYE-BYE!

（文/因红眼班机而红眼的游骑）



发商正在研发的产品。岌岌可危了。这是 VUG 签约日本开出现的时代，忍者、骑士的存在价值也『荣誉终结』的含义，则是指这个火枪强调以弱克强的忍者战术，而名字中 Honor）以女性忍者为主角，其中特别

红忍者（Red Ninja: End of





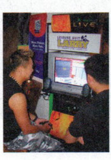
好。画开发的主题 FPS，上市以来反响很 Riddick）这是根据国外大受好评的漫

夺命判官（Chronicles of



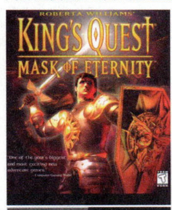
GAMER！大叔像极了 Larry，都可算是 PLAY… Magna Cum Laude）哇塞我发现主持

幻想空间（Leisure Suit Larry:





“代沟”障碍。等到 1998 年以 3D 引擎推出《国王密使Ⅷ永恒的面具》（King′s Quest: Mask of Eternity），市场反响就更为惨淡，限于当时的 3D 表现能力，KQ8 根本无法展现古典的氛围，而动作/冒险风格的游戏模式，甚至使很多 KQ 系列的玩家质疑，这真的是 Sierra 出品的 KQ 吗？





作为一家出版公司，1996 年，Sierra 就从肯·威廉姆斯手中被出售给 CUC International（后来的 Cendant）公司，其后之后几度易主，1999 年被维万迪公司收购。Sierra 的研发部门在总部迁往西雅图港市时被留在原办公地点，独立成为 Yosemite Entertainment。因为 KQ8 的惨淡结局，Sierra 的冒险游戏研发部门的命运也显出了岌岌可危的局面，1999 年被 Sierra 的母公司决定关闭。从那时起，与“国王密使”紧密相连的 Sierra 冒险故事，可以说就告一段落了。

余音

早在 2002 年，Sierra（当时有三个研发工作室）就险些被出售。不仅是 Sierra 传统的研发部门，在其旗下知名团队也因产品研发的收支亏损不乏被关、停、并、转的，比如以模拟游戏最为知名的 Dynamix 于 2001 年被关闭，以云斯顿赛车系列知名的 Papyrus Design Group 和以“英伦霸主”系列策略游戏著称的 Impressions，最近也与 Sierra 一同被关闭。此次尽管维万迪决定裁员并彻底关闭 Sierra，但 Sierra 的品牌还会被沿用。以 VUG 首席执行官 Bruce Hack 简明扼要的话来说，调整机构和降低支出是提高运作效率及盈利率的重要手段。

资料显示，在 Sierra 名下为各种平台出版、研发和移植的产品总数多达 333 个，其中研发的产品达 138 个，在它从公司创建至今长达 25 年的历史中，真可算是惊人的成绩。不过玩家们可以放心的是，在 Sierra 旗下那些希望能在互动娱乐领域有所建树的人们，是不会因团队的解散而消失的。1999 年 9 月，作为最初 Sierra 研发部门的 Yosemite Entertainment 被关闭之后，大部分的雇员很快就被本部位于英国的游戏研发及发行公司 Codemasters 所接收，并在加州 Oakhurst 组建了新的 Codemasters 研发团队，由原 Sierra 研发部门工作 5 年之久的总经理 Craig Alexander 担任新团队的领导工作。而像“幻想空间”的设计师 Al Lowe 尽管已不在 Sierra 工作，但对他亲手创造出的 Larry 仍是时刻关切，甚至是在 VUG 准备推出系列新作时，都会神经质般的高度关注并在个人网站上一一细述。

Sierra 的消亡，也许只是企业进行商业运作过程中司空见惯的事，机遇、发展、合作与个性是很难完美协调的。幸运的是，总会有充满创意的游戏不断涌现，这足以告慰那些曾为这个充满乐趣的互动娱乐产业铺下基石的名字。■（文/冬石）

PLAY!的游戏都市

文/查拉图斯特拉

各位读者，恭喜大家在《家用电脑与游戏》2004年大抽奖活动中获奖，奖品是PLAY!市双飞三日游，这将是一次无与伦比的惊奇之旅！欢迎大家来到伟大的游戏都市——PLAY!市，在这座妙不可言的城市里，所有的一切都来自于游戏的模拟！

运输业

我们的班机就要降落在PLAY!游戏都市的国际机场，透过舷窗您可以看到，我们脚下的国际机场是由《空港大亨》（Airport Tycoon）所建设的一流航空港，而我们乘坐的飞机则属于著名的《航线大亨》（Airline Tycoon）所经营，这家公司有两个强劲的竞争对手，分别是来自于日本的《航空霸业》和来自于美国的《航空公司》（Airport Inc），哦，我们也看到了来自中国的《中国民航》。



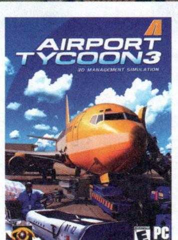
航线大亨

很好，飞机已经安全降落了，这得感谢敬业的《航空管制官》（Air Traffic Controller）的努力，日本人把这个看似无聊的游戏做了一代又一代。穿过机场大厅后，我们将乘坐巴士前往市内。

我们现在行驶在PLAY!市的高速公路上，这个庞大的公路交通网的建成，有赖于《运输巨人》（Traffic Giant）的功劳，这款游戏完整的模拟了一座城市的公共交通运输。同时参与城市交通系统顾问的还有《Chris Sawyer的运输世界》



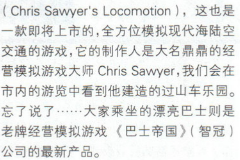
航空公司



空港大亨



航空霸业



（Chris Sawyer's Locomotion），这也是一款即将上市的，全方位模拟现代海陆空交通的游戏，它的制作人是大名鼎鼎的经营模拟游戏大师Chris Sawyer，我们会在市内的游览中看到他建造的过山车乐园。忘了说了……大家乘坐的漂亮巴士则是老牌经营模拟游戏《巴士帝国》（智冠）公司的最新产品。

大家~请往左边看，一条铁路正和我们的高速公路平行前进，因为铁路游戏是经营模拟游戏里的热门选题，所以PLAY!市的铁路运营争夺也是非常激烈，《铁路大亨》（Railroad Tycoon）当然是大家熟悉的老牌企业，而《微软模拟火车》（Microsoft Train Simulator）凭借着强大的资金后台后来崛起，不过，前者的主要内容是经营铁路企业，后者的乐趣则是开火车。除了它们以外，一些小的铁路公司也加入竞争，如《大铁道》（Trainz）、《铁道王》（Railroad Pioneer）、《铁路模拟2004》（Trainz Railroad Simulator 2004）等。

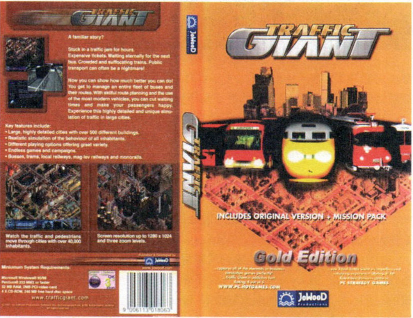
穿过PLAY!市的纪念碑，我们就进入市内了。正如大家所见，车流顺畅，各行其道，没有糟糕的堵车，这是因为本



航空管制官



市聘用《交通英雄》管理交通，它是一款专为解决城市交通拥堵问题而制作的游戏……可恶的是，还是有一些捣乱分子在破坏城市交通，例如刚才那辆疯狗一样跑过去的《疯狂出租车》，不知道这个该死的赛车游戏是怎么混进和平的经营模拟游戏的天堂里来的。



运输巨人



Chris Sawyer的运输世界　铁路大亨　铁路模拟 2004　交通英雄



微软模拟火车



大铁道　铁道王

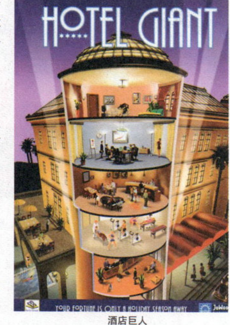
服务业

好了~我们到了！前方那座豪华的酒店就是我们将要下榻的，八星级的天堂饭店，它是根据《酒店巨人》（Hotel Giant）这款酒店经营游戏来打理的。在确定好各自的房间后，大家可以先休息一下。

接下来，想必大家的肚子都饿了，PLAY!市将为您奉上世界各地的美食。来自欧洲的游客们，可以去隔壁的《梦幻西餐厅》，那里的老板虽然是日本人，可是西餐做的还是很地道，不过要小心，上菜比较慢。哦~这几位是中国游客，恭喜发财，恭喜发财，在酒店对面有《中华一番拉面屋》，还有它边上的《便利商店之火锅店》，这两款游戏都是中国人的作品，所以必然也是正宗的中华美食！赶时间的朋友，不妨光顾一下街角的连锁快餐店，它是根据《速食大亨》（Fast Food Tycoon）这款游戏来模拟的，遍布全市，一共有108家连锁店。如果您对口味要求比较高，请光顾巨型饮食集团《餐馆帝国》（Restaurant Empire）的豪华餐厅，当然价格也是不菲的。

不想出去就餐的各位，大家也可以在酒店的房间里享受美味，因为我们有《匹萨大亨》（Pizza Connection）提供的超级馅饼，最近刚请了忍者神龟们做代言，该公司虽然在城内各处都有连锁店，但是他们与《快递宅急便》联手，同时提供上门送餐服务。

用完餐后，大家不妨四处逛逛，这里地处市中心，有很多可去之处，例如由《超市大亨》（Mall Tycoon）经营的大型购物中心，还有一些小的《便利商店》，当然还有充满小资情调的《梦幻咖啡屋》，喝一杯香浓的蓝山，再来一块《梦幻蛋糕屋》烤制的精美点心，那真是再妙没有了。除了咖啡以外，在《疯狂摇



酒店巨人



便利商店之火锅店



梦幻西餐厅

速食大亨　餐馆帝国　匹萨大亨



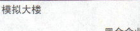
超市大亨　梦幻咖啡屋　疯狂摇摇杯

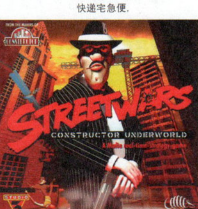
摇杯》的店铺里，还有很多玩家独创设计的新型饮料供品尝。即便什么也不干，在灯火阑珊的街上走走，也是非常惬意的，您可以看见两边的摩天大楼，这都是由《模拟大楼》（Sim Tower）物业公司一手管理的。

最后，请大家在24点以前回到酒店。因为本市也有一些黑色经营模拟游戏的爱好者，如《黑金企业》（Street War）黑帮，喜欢晚上出来活动，诸位一定要小心。

快递宅急便.




模拟大楼



黑金企业

娱乐业

大家早上好！今天的天气真是不错~我们要开始在PLAY!市痛快的玩了！本市可供大家娱乐的地方简直多得一塌糊涂，来看看有些什么？

动物园。大家知道，动物园为题材的经营模拟游戏，一直以来都是以《动物园大亨》（Zoo Tycoon）为最强的，现在已经做到二代了，还有一堆资料片。中国策略游戏名家光谱经营的《动物天堂》虽然规模小了点，也别具特色。现在有人向他们发起挑战了！这就是新鲜上市的《动物园帝国》（Zoo Empire），时间充裕的话，大家何不几个动物园都去逛逛？

野生动物园。把可怜的动物们放在笼子里是很不人道的，秉持绿色和平精神的游客们应该去《野生动物园》（Wildlife Park）欣赏在大自然里自由自在生活的动物们。

海洋公园。偏爱海洋动物的游客们绝对应该光临本市的海洋公园，它的老板是《海洋公园大亨》（SeaWorld Adventure Parks Tycoon），他训练的鲸鱼和海豚们的表演准能让你度过兴奋的一天~

主题公园。虽然PLAY!市没有迪斯尼乐园，但是我们拥有各种风格的主题公园：卡通的、童话的、海盗的、中世纪的……它们

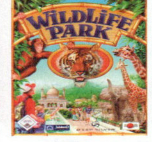


海洋公园大亨



海洋公园大亨


动物天堂



动物园帝国

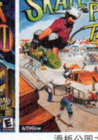
野生动物园



主题公园



滑雪场大亨



滑板公园大亨

都是用鼎鼎大名的《主题公园》（Sim Theme Park）游戏制造的，经营模拟游戏名门Maxis的实力自然是不用怀疑的喽，祝大家玩的开心！

滑雪场。没错，现在是夏天，可是《滑雪场大亨》（Ski Resort Tycoon）为我们制造了真正的冰天雪地，和瑞士阿尔卑斯滑雪场的水准一般无二！没想到这么偏门的娱乐也有经营模拟游戏，真是佩服死这些家伙了！

滑板公园。滑雪场算什么？还有更偏门的……《滑板公园大亨》（Skate Park Tycoon）为我们营造了各种风格的滑板公园，设计各种惊险的，富有挑战难度的滑板道是这款游戏的最大乐趣。目前那里正在举办《滑版公园精英世界巡回赛》（Skateboard Park Tycoon World Tour）。

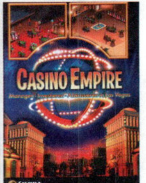
过山车。没有过山车的游乐园就不是真正的游乐园！天才的经营模拟游戏大师Chris Sawyer为本市设计了全部的76台过山车~当然是用最新的《过山车大亨Ⅲ》（RollerCoaster Tycoon 3）游戏软件。为了保证游客安全，我们要求这位大师试乘了他设计的每一趟过山车（就像在《过山车大亨Ⅲ》里一样，设计师可以坐自己设计的过山车），所以他现在还在本市的《疯狂医院》里没有出院（关于本市完善的医疗系统，将会在稍后为大家介绍）。



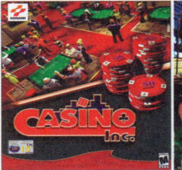
过山车大亨



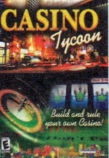
电影大亨



夜总会帝国



夜总会托拉斯



夜总会大亨

游艇大亨

电影院。鉴于各位游客前期被顶级大烂片《十面埋伏》弄坏了胃口，所以建议大家这次出来散心就不要看电影了，如果非看不可，也有使用《电影时代》（The Movies）游戏制作的多部西部枪战大片正在火热上映中，它们都是由中国台湾的《电影大亨》影业公司拍摄的。

白天过去了……夜幕降临。PLAY!市华灯初上。各位尊敬的游客，白天一定玩得都很HAPPY吧！什么？你在《电影大亨》经营的电影院里看了一天的"还猪哥哥4"？你这没理想的……好了~现在开始PLAY!市华丽的夜生活吧！

夜总会。当当当，男士们的最爱，夜总会都开门喽。又能管理一堆美女，又能赚大钱，所以夜总会题材的经营模拟游戏也是一个大热门，也就导致了竞争激烈，诸如《夜总会帝国》（Casino Empire）、《夜总会托拉斯》（Casino, Inc.）、夜总会大亨（Casino Tycoon）等等一系列"同志化"游戏正在打得不可开交。不过不管怎么说，我们的夜总会是文明娱乐场所，不许胡闹。



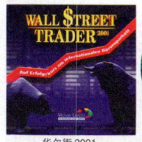
赌场。唉？怎么哪壶不开提哪壶？和黑社会经营游戏一样，本市也是不支持非法产业的经营模拟游戏的。但是总还是有些漏网之鱼混进来，像《赌场大亨》（Vegas Tycoon），看在它还算是经营游戏，不是赌博游戏，就放它一马。

游艇。瞧，那边海湾里的水上灯火辉煌处就是我们的豪华游轮“PLAY! 公主”号了，这艘船完全按照刚刚上市的《游艇大亨2005》（Carnival Cruise Lines Tycoon 2005）标准管理，比去年的《游艇大亨》（Cruise Ship Tycoon）标准有了很大的提高。在这座海上皇宫里，大家尽情玩个通宵吧！



各位游客，今天，我们要参观PLAY!市的市区，看看支撑这座城市运转的工商业。

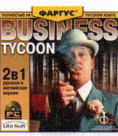
在这条大街两边的摩天大楼里，大亨云集，涉及的行业也五花八门，左边的仿帝国大厦建筑属于美国的金融大鳄《华尔街2001》（Wall Street Trader 2001），这款模拟金融运营的游戏已经有两代作品发售。而右边的PLAY!世界贸易大厦则进驻了包括《商业帝国》（Big Biz Tycoon）、《商业大亨》（Business Tycoon）在内的一些贸易公司。在经历过上次的《世纪末商业革命》以后，这里的《商战》（Economic War）愈加的白热化了。



华尔街2001



商业帝国



商业大亨

前面的大楼里是工业资本家的领地，有《工业大亨》（Industry Giant）、《石油大亨》（Oil Tycoon）等巨头；而他们左边的奇形怪状的摩天大厦则是《建筑大亨》（Donald Trump's Real Estate Tycoon）用该游戏软件设计的总部大楼，虽然整个中央商务区的建筑都出自他们之手，但总的来说数他们自己的总部大楼最难看。高科技产业也有一席之地，中国人在这里搞了《中关村启示录》，但显然现在这个游戏有点落后了。《汽车大亨》（Car Tycoon）的办公楼不是很大，不过他们在郊外拥有庞大的工厂，玩家可以在这个工厂里生产那些世界上著名的经典车型，也能创造独一无二的全新概念车。在汽车工厂隔壁是更为巨大的农场，经营者是《美国农场主》（American Farmer）和《美国农场》（Farm Land USA），看来美国人搞农业还是有一手的。

诸位看，那栋288层的超级大楼，它是本区最显赫的建筑了！哦~是的！这是《发明大亨》（Gadget Tycoon）的总部所在地！创造是一切的源泉，所以它才是真正的支柱产业那！我们的游览车会在这里停一下，大家可以在一楼展示大厅购买一些新型马桶、面包炉什么的，回去分送亲朋好友……



商战　工业大亨　石油大亨

建筑大亨　汽车大亨　发明大亨

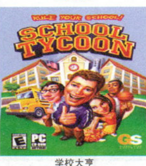


诸位，今天是我们在PLAY!市游览的最后一天了，班机下午就将返回现实世界，所以我们在上午要参观一下本市的市政设施，幸好这部分内容不多，时间还来得及。



主题医院

我们先去医院看望著名的经营模拟游戏大师Chris Sawyer，向他表示敬意。嗯？什么？他已经无法忍受《疯狂医院》的白痴医生，转院到《主题医院》（Theme Hospital）去了？好的，我们去主题医院。这款游戏大概是诸位最熟悉的经营模拟游戏了吧。“医院的负责人实际上是个骗子~”出了毛病的喇叭至今还在不停的广播这条消息。不过我想在该院一流设备的治疗下，Chris Sawyer很快就会出院的，希望他别耽误了《过山车大亨IV》的研发工作。



学校大亨

警察局本来是应该开放参观的，比较遗憾的是，目前尚无一款管理警察局的游戏，这真是经营模拟游戏的一大空白。所以本市只好聘请外援，由《反恐精英》、《彩虹六号》和《SWAT》等动作射击游戏暂时负责本市治安。和警察局不一样，我们有《消防局》（Fire Department）这样出色的团体，还有不少优秀的消防员，如《911烈火男儿》（911 Fire Rescue）、《烈火雄心》（Fire Chief）等，所以本市的消防安全是万无一失的。



消防局



911烈火男儿　虚拟大学



拆房大队

本市有完善的梯级教育系统，从初级的《学校大亨》（School Tycoon）到高级的《虚拟大学》（Virtual U）一应俱全。听说在现实世界里某些大学收费高得惊人，这显然是他们管理不当所致，建议他们都来进修一下学校经营模拟游戏。

马路边不起眼的小灰楼？嘘~千万不要惊动他们~这是一个可怕的组织，只要24小时就能把本市夷为平地，这就是恐怖的《拆房大队》（Construction Destruction），模拟城市里的拆迁公司，在经营模拟游戏玩家里也有少数破坏狂，这是他们的最爱。

话说回来，破坏是为了更好的建设，所以我们才能看到越来越新的游戏都市——PLAY!市。现在，我们又回到了航空港，航班就要起飞了，我想诸位下次前来游览的时候，会有更多新的发现，现实世界里更多的东西，将被我们的城市所模拟——除了战争和暴力。因为PLAY!市相信，一个没有爆头、砍怪或者练级的绿色游戏世界也同样是有趣的！■



“扮作某些人。没试过的。
模拟人生 Online”

2002 年　EA 旗下热卖不休的“模拟人生”系列开始向在线游戏进军。能够扮演形形色色的人是很有吸引力的事，但要通过在线游戏与形形色色“真人”打交道，那感觉可能会有点儿不同。《模拟人生 Online》在此后的运行中并未达到预期的受欢迎程度，人们还是对一个又一个新推出的单人主题版本孜孜不倦。



“伟大的指挥官不会去揽士兵的活计。
不论谁说，泥铲都不会比长剑更有力。
响尾蛇策略指挥官”

“飞行精英不要安于低级趣味。
真实的飞行全是关于与自然之力的较量。
响尾蛇力反馈摇杆二代”

“真正的战队不会这样打信号板。
尖叫、怒吼、责问，声音才是人类交流的本源。
响尾蛇游戏语音通讯器”

2001 年　Microsoft 新一代 SideWinder 游戏操控设备，已经将游戏理念与产品定位紧密结合在一起了。遗憾的是，大约两年之后，有消息称该公司终止了 PC 游戏操控设备的相关业务。





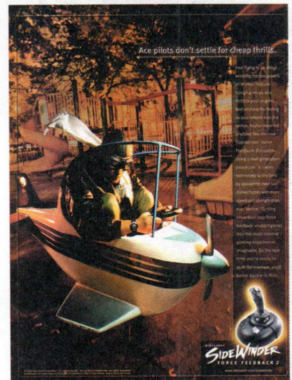
“真实”

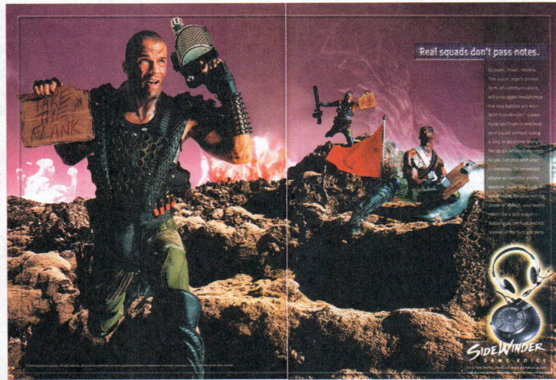
“改变你的现实。
虚幻世界”

1997 年　《虚幻世界》以渐层光影、双线过滤及 24Bit 色深等全新的图像技术，带来了前所未有的 3D 图像表现。不过最低 96MB 内存的系统要求，在当时也可算是骇人听闻了。


Overview
玩家广角


Be somebody. Else.


Ace pilots don't settle for cheap thrills.
SideWinder
FORCE FEEDBACK 2


TAKE THE FLANK
Real squads don't pass notes.
SideWinder
GAME VOICE


See evil in a whole new light.
Gradient lighting means enemies move in and out of the darkness as smoothly and realistically as predators of this or any other world. Bi-linear texturing means they stay sharp, up close and personal. 24-bit color means the red of their blood runs colder. And seamless junctures between network games on a universe of servers means this is immersion you never have to leave.
Unreal. Alter your reality...forever.
Unreal
CD-ROM
Primed for Pentium
Maximized for MMX Technology

爆笑 CS 版广告大全

大宝:

AK? 价格便宜量又足,弟兄们一直都用它!
成天在 "dust2" 里跑来跑去,风吹日晒的!
本来模样就不怎么样!
用了这 AK,嘿~还真对得起咱这张脸~

万通筋骨片:

匪子张总原来玩 CS 老不能爆头,怎么最近能爆头了呢? 用了点我给他开的偏方。

那是我给他推荐了万通牌自动瞄准作弊器。爆头不准请用万通牌作弊器~一般人我不告诉他。

巨能钙:

8 位高手,12 位同行,66 只菜鸟权威人士证明:CS 就是好!

乐百氏:

每个 AWP 高手都经过 72 次的失败。

北极人:

CT 防守要有 AWP,地球人都知道!

商务通:

沙鹰,炸弹,AWP 一个不能少!



该死的,你经常收一下电子邮件!
我解雇你都已经三个多月了!

差 距



暗黑2 之 技不如人



如此汉化

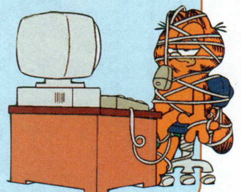


联机玩某汉化游戏,突然,屏幕上出现一排小字——"XXXX 拥有左边的游戏",百思不得其解。这时某人突然大叫断线,这才明白,原来 "XXXX 拥有左边的游戏" 系翻译 "XXXX HAS LEFT THE GAME" 所致。

如此汉化

练级时一定得选石头掉得最多的黄金地段
雇个智力 MM,
而且要雇装备最好级别最高的,
怎么也得 350 级以上,
什么卓越装备啊,加血翅膀啊
能带上的都给她带上。
看见有人来,甭管有事没事,
都得跟人喊:
让让好么~先生
一口地道的东北腔儿,
倍儿有面子,
建个行会,
收个人最低也得 350 级,
而且还得有好装备
行会成员拿的不是卓越破坏就是卓越玄冰
你要是拿对什么 +11 破坏什么的,
你都不好意思跟人打招呼。
有事没事就开个行会战,
每个人送药水费就得 4、5 千万
而且 24 小时供应,就是一个字:拽!
这样的号,你一年得花多少钱啊?
我觉得怎么着也得 1 万块吧?

1 万块? 那是 300 级以前!
5 万元起!
你还别嫌贵,只多没少!
你得研究超级玩家的心理,
愿意拿万个八千买装备的主儿,
根本不在乎多掏几万!
什么叫超级玩家你知道不?
就是买装备时,
不求最好,但求最贵!





网游运营的一般步骤

1 月 1 日:XXONLINE,惊艳的画面,动人的音乐,宏大的场景,热血的激斗,200X 年网游抗鼎大作,火爆内测中!申请内测帐号请登陆 XX 网站。

2 月 1 日:XXONLINE,3 个独特角色,数十种魔法技能,无穷组合,千变万化,带给您特立独行的感觉!(发行人指出:欧美那几十个种族近百个职业上百种魔法纯粹是折腾人!不符合我国国情!)

3 月 1 日:XXONLINE,采用"中国人自己的 XX"引擎,真实的天气系统和丰富的人物动作,让您回归 2D 的唯美世界!配乐采用了多款国外大作的音乐,让您在游戏中享受至高的听觉盛宴!

4 月 1 日:XXONLINE,XX 公司倾情制作,挑战网游之首,4 月 8 日激情外测!在 4 月 7 日~4 月 9 日注册帐号,即可有机会赢得总价值达 30 万的神秘礼物!(客服答中奖玩家:恭喜您中奖,您将获得本公司提供的 XXONLINE 客户端光盘及游戏点卡。玩家:……)

5 月 1 日:XXONLINE 火热公测中!美女 GM 与玩家激情对对碰,与 SB 网吧展开"手把手教您玩 XXONLINE"活动,并取得了空前的成功!XXONLINE 运营商表示,此次活动旨在让游戏深入玩家,让玩家深入游戏,让国产的 ONLINE GAME 走向绿色,走向健康。

6 月 1 日:XXONLINE 于 6 月 10 日正式收费,同时推出 9.99 补丁包回馈玩家,更大的地图更多的怪物更高的人物等级,并开放 99 级转职任务,让您更上一层楼!XX 公司技术部门表示:XXONLINE 采用 XX 独特技术可以完全杜绝外挂!至于在游戏中的"加速""自动补血""复制"等现象,属游戏 BUG,我们将在下一个补丁包 PACK99 完全解决!(啤酒盖子:比我还能吹!我的瘟到死才 PACK4 呢……)

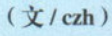
7 月 1 日:玩 XXONLINE,赢上海铁路段火车(XX 公司宣传部:汽车有人做过了,我们只好做火车);参加 XXONLINE 的 PK 大赛,赢新马太 1 日游!(PK 之王玩家:什么新马太!是南京新街口、马群、太平路!各地玩家请根据本地特色地名酌情想象……)玩 XXONLINE,与美女玩家面对面!玩 XXONLINE……玩 XXONLINE……

8 月 1 日:XXONLINE 由于内部原因暂停服务 3 天,望广大玩家谅解!为感谢玩家的一贯支持,我们在 9 月 12 号开机之时至 9 月 13 日凌晨,提供双倍经验!

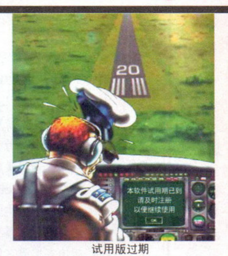
9 月 1 日:XXONLINE 运营商携款潜逃,XX 公司决定在 10 月 1 日正式停止游戏服务。望众玩家谅解!(玩家呼声:我的 108 级的号啊……我的攻击 +1000 的刀子啊……我花了 1 万的 RMB 买的装备啊……)

10 月 1 日:XXONLINE 正式停止运营,为感谢玩家近 1 年的厚爱,XX 公司董事会决定,于 10 月 10 日停止发售 XXONLINE 的点卡月卡,届时玩家手中的点卡月卡将成为绝版,极具收藏价值,望广大玩家赶紧购买,数量有限,售完为止!

11 月 1 日:XX 公司表示,XXONLINE2 正在紧张的开发中,争取在新年与玩家见面!



(文/czh)



试用版过期

五角大楼
核武器中心控制室,下班以后……

魔兽3 之 玩以致用



魔兽3 之 物尽其用



战网版权之争

暴雪、浩方的版权之争

7月4日，暴雪公司商务运营高级副总裁保罗·山姆斯（Paul W. Sams）曾来华访问。山姆斯主要拜访了两家中国厂商，一是《魔兽世界》大陆地区运营商第九城市，二是奥美电子上海分公司。

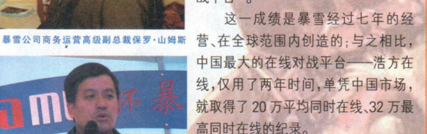


战网官方网站

在与奥美电子的接洽中，双方的一个重要议题是战网（Battle.Net）在中国大陆地区的服务器架设。奥美电子副总经理、电子竞技部负责人陈望治在接受本刊记者采访时表示，年初刚刚成立的奥美电子竞技部，今年的重点项目之一就是将暴雪的官方战网引入中国，奥美已向国外厂商提出申请，最早8月底即会有结果。奥美电子的另一位副总裁李志诚更是保证，战网“在年底前肯定会出来。”

战网 LOGO

暴雪公司的战网推出于1996年12月，通过这一平台，玩家可以方便地在互联网上寻找对手、联机对战，此外战网还提供有聊天、排名等社区服务。战网目前所支持的游戏涵盖暴雪的《魔兽争霸》、《星际争霸》和《暗黑破坏神》三大系列。


暴雪公司商务运营高级副总裁保罗·山姆斯

奥美电子副总经理、电子竞技部负责人陈望治

根据暴雪提供的官方数据，战网现拥有1200万活跃用户，平均同时在线20万左右，峰值在线达到40万人，是“全球最大的免费单机游戏在线对战平台”。

这一成绩是暴雪经过七年的经营、在全球范围内创造的；与之相比，中国最大的在线对战平台——浩方在线，仅用了两年时间，单凭中国市场，就取得了20万平均同时在线、32万最高同时在线的纪录。

“全球最大”进入中国，挑战“中国最大”的霸主地位，这本应是一场激烈精彩的比赛。但遗憾的是，比赛尚未开始就被场外因素蒙上了一层阴影。业内普遍认为：官方战网进入中国后，浩方等在线对战游戏平台必然会陷入法律上的窘境。一位记者甚至断言：“暴雪的维权行动势在必行。左手‘授权’剑，右手‘制裁’刀，这对那些未获官方授权的游戏平台来说，无论哪只手落下，都会被砍得鲜血迸流。”

的确，浩方在线之所以能够迅速崛起，很大程度上是依赖于国内庞大的盗版用户群，但我们并不能因此而为浩方草率定罪。正如国内的DVD播放机生产厂商需要依靠盗版DVD用户而生存，但我们无法据此判定这些厂商有任何侵权行为。

战网进入中国，究竟是否会令浩方等在线对战游戏平台陷入知识产权纠纷的泥潭？本刊记者就这一问题对奥美电子、浩方在线和盛大网络的负责人作了采访。

奥美电子的一位高层管理人员认为国内的这些对战平台等同于电子竞技中的“私服”，他说：“这些对战平台没有哪一家经过国外厂商的授权，它们都是非法的。尽管客观存在，有的甚至还有比较大的影响力，但这并不能改变它们不合法的本质。这些对战平台实际上相当于网络游戏中的‘私服’。网络游戏的私服大家都有共识，是应该打击的。但对于电子竞技中所存在的‘私服’，大家的认识还不够。网络游戏厂商这么多，可以联合起来，力量就比较大。而电子竞技这一块，除了我们就是EA，力量有限。不过有一点可以肯定，国内的这些对战平台，迟早是会出问题的。”

浩方在线总裁李立钧则以“正版Windows和盗版Photoshop”为例，认为浩方无需为有可能在其上运行的盗版软件承担责任。他说：“对于浩方平台，最简单的理解就是一个虚拟局域网。无数的应用都出现在局域网中，大家可以在局域网中办公，可以在局域网中打游戏。浩方所扮演的角色其实就是标准的通讯工具。举例来说，你同时使用Windows操作系统和Photoshop应用软件，Windows是一个操作平台，如果这个平台上运行的Photoshop是未经授权的盗版软件，那么Adobe是不是就可以起诉微软，说微软是在鼓励盗版？这个比喻同样适用于浩方平台。浩方平台与国内存在的一些封闭式战网是完全不同的，封闭式战网会对游戏进行修改，而浩方只是一个虚拟局域网，与上面运行的游戏完全无关，而且我们对浩方平台的应用并不仅仅局限于游戏，未来还将通过P2P技术形成更大的虚拟局域网社区。浩方尊重知识产权，因为我们本身就是软件开发商，我们也需要知识产权的保护。但并不能说用户使用了盗版，浩方就要全权负责。就像你用刀杀人，但刀具的生产厂商不应对此负责。”

盛大网络总裁陈天桥也认为浩方在线并不存在知识产权方面的问题，他告诉记者：“我们对浩方的投资与合作，是在法律上经过非常慎重的考虑，认为与版权问题没有任何关系后，才作出的决定。盛大的投资本身已经证明了我们业内和法律界对这个问题的态度。”

在本期杂志截稿前的8月13日，暴雪国际公关部发表官方公告，重申了对中国玩家的承诺，表示将继续研究把免费在线服务器Battle.net引入中国的可能，强调了Battle.net是互联网上唯一获暴雪批准且合法的游戏服务器，并声明暴雪将在必要时充分使用法律手段来防止其知识产权的非授权使用。

那么，浩方在线及类似的对战平台究竟是否侵犯了暴雪公司的知识产权？通过对两年前在国外引发轩然大波的Bnetd事件的剖析，或许大家可以得到一些有益的启发，对这一问题作出自己的判断。



浩方在线总裁李立钧　　盛大网络总裁陈天桥



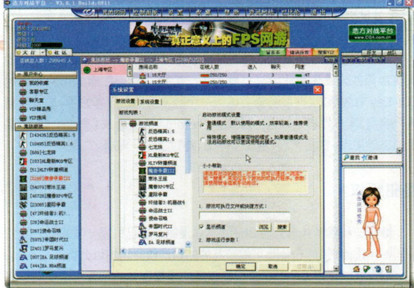
Battle.Net、Bnetd 的版权之争

战网问世

1994 年底，暴雪凭借《魔兽争霸》（Warcraft: Orcs and Humans）一战成名，将尚处于襁褓时期的即时策略类游戏引入主流。

即时策略游戏的主要乐趣之一就是与人联机对战。1995 年 12 月暴雪推出的《魔兽争霸 2》已具有完备的联网功能，可支持八人通过局域网使用 IPX 协议联机对战。但在当时，游戏的联机功能尚无法得到充分的应用，因为局域网尚未普及，而互联网使用的 TCP/IP 协议无法与游戏兼容。

许多玩家应该还记得一个叫作 “Kali” 的 IPX 模拟软件（今天的 Kali 已被电信运营商 I-Lan Game 公司收入旗下），这一共享软件将 TCP/IP 协议模拟成 IPX 协议，令使用 IPX 协议的游戏也能够通过互联网联机。我们可以把 Kali 视为 “虚拟局域网” 的雏形。


浩方平台游戏大厅

浩方平台登录界面

由于 Kali 是在互联网上玩 IPX 联机游戏的唯一途径，因而在当时颇为流行，暴雪甚至发布过一款名为 “War2kali.exe” 的补丁，以使《魔兽争霸 2》能更好地通过 Kali 实现互联网联机对战的功能。值得一提的是，Kali 与暴雪之间并未签订任何形式的协议。之后，暴雪在《魔兽争霸 2》典藏版（Battle Chest）中收录了 Kali 的客户端软件，同样未获得 Kali 作者的许可。

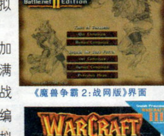
联机游戏的火爆令暴雪认识到了这一市场的潜力，1996 年 12 月，《暗黑破坏神》（Diablo）发售后不久，暴雪推出了自己的战网（Battle.Net），以方便玩家之间的交流和对战。自《暗黑破坏神》起，暴雪的每一款单机游戏都内置有战网的客户端程序，用户在进入游戏后即可使用 CD-Key 登录。1999 年，暴雪还推出过《魔兽争霸 2》的战网版本。

Bnetd 启动

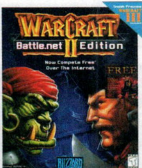
1998 年 2 月，《星际争霸》（StarCraft）发售，将即时策略类游戏的标杆抬至一个新的高度，也令联机游戏的乐趣得到更充分的发挥。

由于战网是作为暴雪单机游戏的一项增值服务而存在的，玩家在登录和使用的过程中无需再向暴雪缴纳任何费用，只要拥有暴雪游戏的正版 CD-Key 即可。当数以万计的玩家涌向战网服务器的时候，联机的速度和稳定性将很难保证，而玩家与管理者人数上的悬殊差别也使得游戏中的一些不合理或不公正的问题无法得到及时解决。

暴雪副总裁比尔·罗伯承认战网的稳定性曾出现过问题，他说：“有一段时间，战网的开发小组一直疲于应付，增强服务器的稳定性，提升可同时承载的在线人数，另外还有带宽的问题、接入的问题。” 正是这些问题的存在，导致了战网模拟程序的诞生。


《魔兽争霸 2：战网版》界面

1998 年春，《星际争霸》推出后不久，加州大学一位名叫马克·贝辛格的星际迷因不满战网的服务质量，便自己动手，对游戏联接战网时所使用的协议作了反向工程，并于 4 月编写出一个名叫 “Starhack” 的战网服务器端模拟程序。Starhack 的第一个版本并不能正常运行《星际争霸》，只是加入了聊天功能。



《魔兽争霸 2：战网版》

在马克·贝辛格将 Starhack 放上互联网的第二天，他收到了来自美国软件出版者协会（SPA，即今天的 SIIA）的禁止警告令，要求他立即停止开发。该禁令由 SPA 发起，经暴雪授权。

贝辛格拒绝终止 Starhack 的开发，并去函向 SPA 查问知识产权的相关事宜，但他未收到 SPA 的任何回复。SPA 和暴雪放弃了采取进一步法律措施的可能，此事最终不了了之。许多人认为这表明了暴雪对服务器端模拟程序的默许的态度，一时间效仿 Starhack 者众。

改进后的 Starhack 已可实现战网的许多功能，并在《星际争霸》玩家中迅速流传开来。由于个人事务繁忙，贝辛格于 1998 年 12 月停止了 Starhack 的维护开发。作为一个以 GPL（通用公共授权）形式发行的开源软件，Starhack 继续由其他爱好者加以改写。正是在 Starhack 的基础上，Bnetd 项目开始启动。

Bnetd 同样是一款战网服务器端模拟程序，可支持《暗黑破坏神》、《暗黑破坏神 2》、《星际争霸》和《魔兽争霸 2》等游戏的联机对战。Bnetd 还拥有战网所没有的一些功能，例如连接 IRC、定制游戏排行、发送广播信息、组织联赛等。与官方战网相比，Bnetd 唯一缺失的重要功能是无法架设《暗黑破坏神 2》的封闭服务器（Closed Realms），封闭服务器上保存有玩家的角色资料和游戏数据。

很多人将 Bnetd 视为开源项目的成功例子，Bnetd 项目共有 10 名署名开发人员，在 Sourceforge.net 网站上的活跃度（Activity Percentile）达到 95 以上，是一个相当稳定的软件产品。Sourceforge.net 是全球最大的开源软件开发网站，软件的活跃度越高，意味着技术支持及定期维护越好。

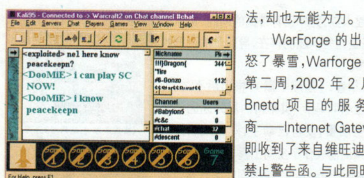
Warforge 闯祸

2000 年 6 月，《暗黑破坏神 2》发售；一年后，资料片《毁灭之王》（Lord of Destruction）推出，这两款游戏获得了玩家的高度评价。紧随其后，计划于 2002 年 6 月发售的《魔兽争霸 3》成为了下一款万众瞩目的热门游戏。

2002 年 1 月 7 日，暴雪开始接收《魔兽争霸 3》公开测试活动的报名申请，报名者仅限于美国和加拿大地区的公民，且每个住址只能申请一个测试名额。2 月 7 日，暴雪如约将《魔兽争霸 3》的 5000 张测试光盘发送给被选中的测试者，该测试版本仅能在官方战网上运行。

令暴雪始料未及的是，短短五天后，2 月 13 日，网上即出现了一个可以使《魔兽争霸 3》的测试版本在非官方服务器上运行的模拟程序。这意味着暴雪此前为测试活动所作的报名和保密等一系列准备工作完全失去了意义，更糟糕的是，在测试活动结束后，暴雪将无法令这些测试版本失效。

这个名为 “WarForge” 的模拟程序是 Bnetd 的一个改写版本，该程序的作者通过分析《魔兽争霸 3》测试客户端与战网之间的数据包信息，对 Bnetd 作了改写。由于 Bnetd 属于自由软件，严格遵守自由软件的信条，允许公众自由运行、复制并传播，允许公众自由获得源码并加以改进，因此，尽管 Bnetd 的部分开发者并不赞同 WarForge 作者的做



运行《魔兽争霸 2》的 Kali95


运行《魔兽争霸 3》的 Warforge

法，却也无能为力。

WarForge 的出现显然激怒了暴雪，Warforge 发布后的第二周，2002 年 2 月 19 日，Bnetd 项目的服务器提供商——Internet Gateway 公司即收到了来自维旺迪和暴雪的禁止警告函。与此同时，另一家提供战网模拟程序支持的厂商——德国的 Net-Games 公司也收到了类似的警告函。

由于 Bnetd 开发小组的成员均为业余爱好者，没有精力与财力应诉，不得不按照暴雪的要求删除了站上的 Bnetd 程序。之后，Warforge 和 Net-Games 也相继删除了相关软件。暴雪不费吹灰之力即赢得了这场公司与个人之间的战斗的胜利。

有趣的是，2001 年夏末秋初之际，两家颇有影响力的联机对战网站——GameSpy Arcade 和微软 MSN Gaming Zone，也悄无声息地终止了对暴雪战网游戏的支持，之前它们都曾提供过类似 Kali 和 Bnetd 的服务。这两家网站与暴雪保持着密切的商业合作关系，据称暴雪曾通过非官方途径，要求对方停止此类服务的运营。

技术判定

技术是判断 Bnetd 侵权与否的关键，在讨论这一事件的法律问题前，先让我们从技术的角度对战网和 Bnetd 作一些简单的了解。由于暴雪自始至终未对战网所使用的技术透露过任何信息，故以下技术内容主要来自 Bnetd 和 Warforge 的开发人员。

据开发人员介绍，战网所使用的协议相对简单，它采用的是 P2P 的方式。也就是说，战网的主要功用是为玩家提供一个聚集的场所，而非作为游戏服务器。玩家建立游戏后，其中一方的电脑将被作为游戏服务器，游戏的大量数据传输并不需要经由战网服务器处理。唯一例外的是上文提及的《暗黑破坏神 2》的封闭服务器，它将角色资料和游戏数据储存在战网的服务器上。

除了帮助玩家寻找对手外，战网平台还提供有聊天、好友列表、排名系统等其它功能，此类程序的编写和维护并不复杂。国外游戏网站曾有过许多类似的社区，如 Mplayer.com、TEN 和 HEAT 等。

由于游戏客户端与战网服务器端之间的数据传送比较简单，实现反向工程并不困难。模拟游戏客户端与 Bnetd 服务器之间的通讯，也不需要对客户端软件加以修改。用户只需在 Windows 注册表中编辑一个配置文件即可，编辑所用的软件，是 Windows 自带的 Regedit.exe 程序。考虑到注册表的修改较为复杂，Bnetd 的开发者们制作了一个小程序，以帮助用户完成注册表内容的编辑。

《魔兽争霸 3》测试版所使用的技术与暴雪之前的游戏类似，只是在协议上做了一些细微的改动，这也是为什么 Warforge 的作者们能在短短数天内完成对 Bnetd 的改写的原因。

暴雪本可以为战网的通讯协议申请专利，但问题在于，一旦专利通过，暴雪就必须满足专利法所规定的一些特殊要求，例如公开协议，这是暴雪所不愿意做的。战网的通讯协议至少有以下四处采用了加密技术：（1）更新客户端的 CD-Key 数据包；（2）客户端版本的认证；（3）账号的创建、登录和密码的更改；（4）地图的认证。Bnetd 的开发人员们并不清楚（1）和（4）的工作方法，但他们知道（2）采用的是求校验和，（3）采用的是 SHA-1 的 Hash 算法。

CD-Key 在暴雪的游戏中有两个功能：一是防止未经授权的游戏被运行，在游戏的安装过程中，用户会被要求输入 CD-Key；二是防止未经授权的用户使用战网。在初始化阶段，客户端会发送加密后的 CD-Key 至战网服务器，后者校验该 CD-Key 是否有效；如果有效，战网服务器会进一步检查当前是否有其他用户使用相同的 CD-Key 登录。若无法同时满足上述两个条件，战网就会拒绝该用户的连接。由于每张正版游戏光盘只有一个独一无二的 CD-Key，此法可防止盗版以及共用 CD-Key 的行为。不过盗版游戏仍然可以使用共享 CD-Key 安装，在局域网上进行游戏时也不需要 CD-Key 的验证。

Bnetd 并未对 CD-Key 的有效性加以验证，而是忽略含有 CD-Key 的加密数据包。这一方面是因为暴雪并没有开放 CD-Key 认证的技术支持；另一方面，开发者认为，如果 Bnetd 对 CD-Key 数据包加以破解的话，部分投机者可能会利用这一途径窃取合法的 CD-Key，这反而会对正版用户造成伤害。

《魔兽争霸 3》测试版本与之前的暴雪游戏略有不同，其 CD-Key 的既有功能并未发生变化，只是增加了一个新功能：在确认用户输入的 CD-Key 有效后，战网服务器会返回一个加密的响应至客户端，若未收到这一响应，客户端将无法运行游戏。Warforge 通过修改《魔兽争霸 3》某个动态链接库（DLL）文件的某个字节，绕过了这一障碍。

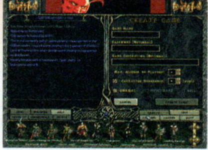
侵犯版权？

维旺迪和暴雪并未列明 Bnetd 具体侵犯了自己的哪一项权利，我们只能使用排除法，对 Bnetd 可能涉及的知识产权问题加以分析。

与游戏软件相关的知识产权侵权案的侵权客体通常集中于复制权或发行权，即未经著作权人授权许可，擅自复制和发行游戏。本案中的 Bnetd 程序是 Bnetd 小组自行研发的软件产品，没有任何证据表明开发人员曾获得过官方战网的服务器端软件，并对其进行复制或发行。Bnetd 事件发生后，暴雪在战网官方网站追加了一个新的 FAQ——“模拟 FAQ”（Emulation FAQ）。这也从侧面证明，暴雪视 Bnetd 之类的程序为模拟程序，而非对自己研发的软件的复制，将 Bnetd 归入普通意义上的盗版显然不妥。

Bnetd 是否因反向工程而侵犯了暴雪的版权？一般而言，采用反编译或反汇编等手段进行的反向工程很可能招致知识产权方面的麻烦，但根据 Bnetd 开发小组的解释，Bnetd 的编写主要是基于对战网服务器与用户客户端之间的数据包的分析。以《暗黑破坏神 2》为例，开发人员先以女巫登录战网，捕获数据包后，再以野蛮人登录；通过比较两者的数据包，开发人员可以辨认出特定数据包所指代的内容，并通过试错法，对 Bnetd 服务器软件进行修改，以实现相同的功能。目前尚没有法律将这种通过分析封包的方式进行的反向工程认定为侵权行为。

在禁止警告函中，维旺迪称 Bnetd 程序“修改和／或改编了暴雪娱乐公司的版权软件……因而侵犯了暴雪娱乐公司的版权。”事实上，Bnetd



《暗黑破坏神 2》界面



《毁灭之王》界面



并未对暴雪的游戏作任何改动，唯一可能引起争议的是Bnetd为帮助用户编辑Windows注册表而开发的小程序。但我们没有理由将对注册表信息的修改与对软件本身的修改划上等号，也没有理由认定一个用于简化注册表编辑的程序有侵犯版权的嫌疑。更何况，用户完全可以使用Windows自带的Regedit.exe程序对注册表中的配置文件加以修改。

违反DMCA?

DMCA Digital Millennium Copyright Act

数码千年版权法案

"数码千年版权法案"（以下简称DMCA）是维旺迪和暴雪用于禁止Bnetd的第二个法律工具，在禁止警告函中，它们援引了DMCA的反规避条款，认为Bnetd绕开对CD-Key的查验步骤，允许侵权行为的存在，令盗版的使用者也可连入服务器，享受本应属于正版玩家的增值服务，因此属于"规避技术"。根据DMCA的反规避条款，散布任何规避著作权人所采取保护其著作权之技术的设备或技术者，构成违反著作权法，将被科处最高五十万美金的罚金及五年有期徒刑。

在讨论Bnetd是否属于规避技术之前，我们先要确认暴雪的CD-Key认证系统是否属于DMCA第1201条款所规定的"访问控制工具"（Access Control Device）。根据1201条款，访问控制工具应能有效地控制对受版权法保护的作品的访问，防止最终用户复制、生产、改编、表演和发行未经授权的版权作品或其中的部分内容。那么，CD-Key究竟控制了对哪些版权作品的访问？Bnetd又规避了对哪些版权作品的访问控制？

首先可以肯定的是，Bnetd并未规避对战网的访问控制，用户无法借助Bnetd绕过CD-Key认证而接入官方战网；同样，Bnetd并未规避对单机游戏的访问控制，用户无法借助Bnetd安装或运行盗版的暴雪游戏。游戏的局域网联机功能不需要CD-Key验证，而Bnetd所实现的互联网联机功能，是通过类似Kali的局域网模拟程序完成的，也不存在规避访问控制的问题，除非能够证明这种抽象的功能也在版权法的保护范围以内。

唯一不妥的是，Bnetd需要通过客户端的官方战网界面实现联机。不过，对特定用户界面的访问是否可以被视为1201条款所述的"对受版权法保护的作品的访问"？即便答案是肯定的，由于暴雪未针对战网用户界面的访问设置任何访问控制工具，每一位进入游戏的用户都可以自由访问这一界面，因此也就谈不上什么"规避"。

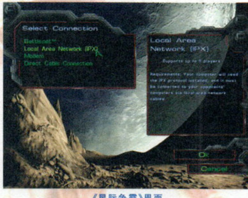
DMCA第1201（a）（3）条款规定，规避技术是指：非经著作权人授权，将集合作品拆散、将加密作品解密，以及回避、越过、消除、静化，或以其它方式损害技术保护措施。Bnetd并未拆散、解密任何作品，也没有回避、越过、消除、静化已有的CD-Key技术保护措施，它所作的，只是忽略CD-Key。"忽略"与"规避"是完全不同的两个概念。根据1201条款，作品的技术保护措施对于消费电子产品、通讯产品或电脑产品的设计和生产没有强制作用。例如，唱片发行商发行加入水印的CD，借助水印限制盗版，但CD播放机的生产厂商没有义务在播放设备中加入用于检测并读取水印的系统，它们可以选择"忽略"水印。这是为了防止著作权人滥用DMCA中的规避条款。

此外，用户在连接战网下载更新程序时，并不需要有效的CD-Key验证。盗版游戏的使用者同样可以登录战网网站下载更新程序，也可以通过暴雪的公用FTP下载。由于服务器在运行游戏前会检查加入游戏的用户是否拥有相同的版本，暴雪完全可以通过对升级程序的访问控制，来维护自己的权益。如果说Bnetd有"鼓励盗版"之嫌的话，暴雪的这一自由下载的策略恐怕也起到了相似的作用。

DMCA法案1201（a）（2）和1201（b）条款还规定，禁止任何人制造、进口、向公众提供、运输或销售任何符合下述情形的技术、产品、服务、设计、部件或零件：（A）其设计或生产的主要目的是用于规避技术保护措施；（B）除规避技术保护措施外仅具有有限的商业意义或用途；（C）其宣传推广是由熟悉其目的是用于规避技术保护措施的人或其它人共同所为。

从Bnetd诞生的背景可以看出，Bnetd的设计或生产意图并非为了规避技术保护，而是为了向用户提供除战网以外的互联网联机对战的解决方案，这也是由战网本身存在的一系列问题所造成的。商业方面，Bnetd作为一款稳定成熟的软件产品，拥有战网所不具备的诸多功能，有着良好的商业潜力。至于宣传推广，由于Bnetd是一个开源项目，开发人员无法对其他人的行为进行控制，而开发人员本身并未主动对Bnetd作任何推广。因此，Bnetd并不符合上述三种情形中的任何一种。

封杀背后



《星际争霸》界面

在交涉过程中，Bnetd小组曾主动提出与暴雪合作，为Bnetd增加CD-Key查验功能，以防止盗版使用者的接入，但遭到暴雪的拒绝。这不能不让人怀疑暴雪封杀Bnetd的真正目的。



《魔兽争霸3》界面

尽管战网的各项服务是免费提供的，但并不意味着暴雪无法从中直接获利。保罗·山姆斯1999年4月在接受一家国外媒体采访时提到，战网推出后不到一年，自1997年第三季度起，即已依靠广告收入实现了盈亏平衡。根据战网官方网站提供的数据，战网每天可产生1600万广告曝光次数，最高纪录曾达到2000万次，也因此而吸引到了包括MTV、ESPN、历史频道、英特尔、先锋娱乐、雅虎、纽约时报和华纳兄弟等知名厂商在内的众多广告客户。

战网的存在，对暴雪正版游戏软件的销售也起到了拉动作用。保罗·山姆斯曾透露，在暴雪推出战网这一免费联机对战平台后，《星际争霸》的销量比以往提高了10%到15%。

战网的另一好处在于可以帮助暴雪加强对用户的控制，以便实施客户关系管理和数据库营销等市场策略，充分挖掘用户的潜在价值。例如，暴雪可以通过战网观察自己的用户，了解用户的消费模式；可以直接获取用户的反馈，与用户保持持续沟通；还可以将战网作为一个免费的广告宣传平台，以促进购买。

Bnetd等模拟程序的出现，无疑会对战网的用户产生分流，从而影响战网的广告收入，减少暴雪对用户的控制力，打乱暴雪为战网的未来所作的种种商业规划。

尽管如此，Bnetd服务器与私服之间仍然有着本质的区别。对于暴雪而言，其盈利主要来源于游戏软件的销售而非网络服务的提供，这与国内网络游戏运营商的盈利模式正好相反。因此，很难想象政府会以打击私服的力度对国内的对战平台进行清理。

暴雪对Bnetd的封杀难免有制造垄断和不公平竞争之嫌，其官方战网进入中国后，面对浩方这样已成规模的商业对手，恐怕很难再像对付Bnetd那样仅凭一纸禁止警告函即扫清障碍。若无法在法律上占据上风，战网在国内的发展将步履维艰。■



从困境看“危机”

——评奥美“召回”事件

文/南方

时代在进步，或许时代进步的标准就是来源于人们对消费的认识。从以前的计划经济到现在的买方经济，对于商品的要求随着时代的进步也发生飞跃。

召回：这年头，汽车也召回，轮胎也召回，另外还有什么诸如日用品、耐用消费品等等的东西也都被召回。或许召回是时代进步的标志，总之召回肯定比不召回好。

那么现在，就连一款游戏，因为玩家的意见和本身相对存在的问题，被“召回”了。理论上说，这个“召回”应该和上面的那些“召回”区别不大，但是这个“召回”却比上面的“召回”更显特别，到底为什么？







游戏业界首开先河——第一个说“不”。

其实大家都知道，从2001年的“韩流来袭”，到现在的“十面埋伏”。韩国游戏流水线式的生产模式在很大程度上既冲击了国内游戏业的发展，也钳制了中国游戏市场的导向。而那些国内所谓的皮包公司、民工公司都以代理韩国游戏作为榨取玩家血汗的神兵利器。

而大部分无知的中游民众却以玩韩国游戏为荣，大加赞赏韩游的简单与爽快。不过，时代真的是永不停息的在前进，空壳始终是空壳，无论包了多么艳丽的外衣。而且中国游戏业因为本身的能力问题，也始终处于被动的局面，只能默默的承受。

终于，多年的积恶到了必须爆发的时候。7月30日，奥美宣布，其正在测试的韩国网游《开天》，将关闭服务器进行“回炉”加工。

大家都知道，对一款已经投入测试近3个月的游戏来说，奥美电子方面对游戏的前期投入和宣传是十分巨大的。如果不能按照预期的时间上市，回笼资金的话，很可能因为资金链断裂而使得公司整体受到影响。

不过作为一家从1998年开始代理《星际争霸》到2003年的《魔兽争霸3》这样成功的游戏公司，奥美电子所做的“召回”行为就可以让人理解了。这么多年来，奥美电子可以说为广大的中国玩家带了众多的游戏精品，为了秉承其一贯的精品路线，在已经临近公测阶段的时候，将各方面综合反映还不错的游戏进行“召回”，这与其说是奥美的广告战略，不如说是奥美电子为了保持其精品风格的延续，以及秉承着对玩家负责的良好态度。

情况到底如何，现在不过还是在揣测中，但是奥美的“召回”却是首开了一个游戏业的先河。可以说，目前奥美是第一个对劣质游戏说“不”的。

不论日后这款游戏会如何发展，最起码奥美让中国的玩家和其他厂商知道了这么一个事实。

面对垃圾，我们有权说“不”。

危机——危险中的机遇

从商业角度来看，似乎这次奥美的“召回”举动又显得有点草率。就目前的游戏资本运作市场来看。在如此长时间的资金投入以后，突然打乱全盘的营销计划，进行“召回”动作，这其中的风险是可想而知的。

很简单一个道理，目前国内的网络游戏如雨后春笋般到处发芽生根。而作为一款已经进行测试近三个月的游戏来说。其所拥有的玩家人数直接关系到游戏正式营运后的经济效益。而奥美“召回”《开天》后，所面临的第一个问题就是游戏的再次加工周期无法预计。可能是几个月，也可能是更长，而无形中《开天》所积累的很大一批测试玩家可能就会被其他的游戏所蚕食掉。

而其次，作为国内比较先进的3D网络游戏，《开天》的前期宣传应该算是相当到位的。从相关游戏杂志的大版面广告，到大量派发的游戏光盘、T恤、周边物品等等。这每一样都涉及到大量的资金和资本运作，而本次“召回”无可避免的会让这些投入付诸流水。另外，奥美还将面临着这样的问题：是继续在宣传方面投资等待《开天》“回炉”成功，还是先暂停宣传，等“回炉”成功后再重头来过。

无论如何，“召回”游戏后，摆在眼前的正是这样一个巨大的“危机”——变相的说，危机也意味着“危险中的机遇”。几乎所有人都知道，机会总是会伴随着危险而来。如何把握好这个“危机”，就需要看看奥美的真本事了。

其实就笔者看来，就从单一的玩家眼光，《开天》已经是一款比较不错的游戏，具备了吸引玩家的魅力。并且就前期测试来看，《开天》也基本符合了上市营运的条件。玩家们虽然反响不一，不过整体上的评价也是相当不错的。

不过正因为这样，奥美选择了精益求精，将要求放得更高更远。这让我想到了那句：站在巨人的肩膀上看世界。

生存还是毁灭——前路艰险，请一路好走

虽然游戏界议论纷纷，各种猜测层出不穷。但是作为中国目前唯一的顶尖游戏代理商，奥美似乎对所有的疑义无动于衷，专心做好其认定的。就在7月30日关闭服务器后不久，奥美方面为了确保游戏下一阶段开发的顺利进行，特地派出了大陆方面企划、技术精英，前往韩国进行监工。届时，韩国方面将根据中国玩家反馈的意见和建议进行对游戏的深加工，力图重新打造出一款适合中国国情的游戏出来。

生存还是毁灭。或许这句话说出来有点为时尚早，不过正如很多人的观点一样。这是一个奥美的生存危机，也是奥美的一个成功契机。虽然代理过如此多的精品游戏，奥美真正遗憾的却是没有一款代表奥美的东西。

前路虽然艰险，但就笔者看来，不论是奥美自己，还是支持着奥美的中国游戏玩家。就将会用最忠诚的心去支持它。

或许，这才是真正超越了成功和失败以外的东西。■





SK访华全体成员,左起依次为heaton、fisker、bds、ahl、spawn

电竞之夏

记SK2004北京梦幻之旅

文/雪月

2004 SK北京之旅

本刊编辑石磊与fisker

2004年8月10日,19:00,SK战队抵达北京,开始了他们为期三日的"Intel-浩鑫SK2004北京梦幻之旅"。

在机场我们见到了SK访华的成员:bds、fisker、heaton、ahl、spawn。SK战队的另外一名成员potti由于经历了很长时间的比赛,现在身体情况不太好,所以今年未能来华,不能不说是一个遗憾。

风尘仆仆的SK在机场便接受了众多记者的简短采访,当然其中总少不了——在CPL2004夏季锦标赛上SK为何仅取得了亚军的名次——这个在未来两天内频频提出的问题,作为SK的领队,bds的回答是"由于当时赛制安排的原因,我们未能在赛前进行充足的战术研讨准备。最终的冠军EYE是我们熟悉的对手,在平时的交手中我们赢的机会多些,这次决赛他们比较幸运。"随后bds还补充道,"从去年开始,SK在国际性比赛中一共夺得七次第一,一次第二,一次第三,所以CPL上第二的成绩并不会影响SK在全世界的声誉。SK在全球战队排行榜上的积分领先第二名近200分之多,所以即便再输几场重大比赛,SK仍将保持世界第一的位置。当然我们还是希望可以在未来的WCG2004上获得冠军。"

另外一个大家关注的问题是——Element离队之后,对整个队伍有什么影响?"Element的确是一位个人实力非常强的选手,以前我们在一起取得了很多比赛的胜利,但在他离开SK,spawn加入之后,我们又取得了更多的冠军。CS是一款更注重团队配合实施战术的游戏。"



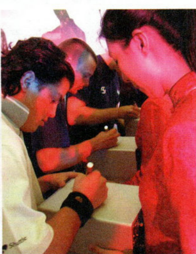
SK在促销活动现场自然也少不了一显身手

11日,SK在"Intel 2004中国电子竞技精英训练营"中与众多中国俱乐部代表和选手交流了俱乐部经营的经验,同时又对中国职业选手提出了自己中肯的建议:1.注重自己的名誉和形象;2.当一支队伍组成后,不要经常更换队伍成员,不管成绩如何大家都应该一起努力坚持下去;3.如果有机会,应该出国与国外的优秀队伍进行学习交流,这是取得进步最快的方法;4.注重团队的配合,多向欧美优秀战队学习。SK的成功经验让在场的国内选手受益匪浅。

当天下午,SK参加了由其全球赞助商及本次活动主办商——浩鑫——在科贸商城举办的促销活动。细心观察可以发现,在很多公开的发言场合中,SK战队总会提到他们参加每场比赛必备的"武器"——XPC,从中我们可以明显感觉到广告的成分。但抛开直言不讳的宣传味道,我们



在机场接受采访的bds



SK队员在他们惯用的XPC上签名



CS MM战队5LOVE正在准备迎战SK



见面会现场的 SK 战队，成功包装的形象让人真正体会到国外俱乐部经营的过人之处。

酷酷的 bds 在见面会上回答玩家的问题

则更能体会到的是一种职业竞技选手的职业精神，相信这也是 SK 长期以来成功经营的制胜法宝。本刊编辑游骑兵有幸在下午的活动中抽中了珍贵的礼物——由 SK 集体签名的 XPC 主机:)

12 日，13:30，"SK2004 北京玩家见面会"

漂着中雨的北京剧院门口早早便站满了喜爱 CS 运动的玩家，如同去年 SK 来华的盛况一样，今年玩家的热情有过之而无不及。

活动正式开始，当 SK 成员身着各式风格的队服，一个个走到台前时，满场观众爆发出热烈的掌声，同时呼喊着每一位成员的 ID。可以说，电竞明星丝毫不亚于传统演艺界明星的号召力，同时更让我们体会到 SK 商业化包装的成功。

现场的活动紧凑地进行着。SK 在现场回答了玩家提出的问题，并随后接受了 CS MM 战队 5LOVE 和清华 U 队的挑战。现场的气氛逐步升温，在最终迎战 WCG2004 中国区总冠军 Hunter 战队时达到了最高点。在此之前，SK 曾表示，"中国 CS 选手还是具有相当潜力的，尽管目前在世界大赛当中还未取得突破性的成绩，但在今后一定会有更大提高。"就在本次见面会上，SK 便感受到了中国选手的实力。最后这场精彩的表演赛完全遵照 WCG 正式比赛规则，双方在上下半场 24 局比赛中战成 12:12。尽管有 potti 缺阵，SK 的做秀心态等原因，但中国选手的表现也是值得称道的，国内 CS 水平已经有了相当的提高。

焦急等待见面会开幕的热情玩家





WCG2004 中国区冠军 HUNTER 战队现场与 SK 战成平手

正在准备比赛的 fisker



比赛结束时匆匆离去的 SK 战队，似乎与中国冠军战平的成绩并不令人满意

2004 中国电竞的未来

就在 SK 抵达北京的同时，由 Intel 主办的"2004 中国电子竞技精英训练营"也在北京开营了。在本次训练营中集合了 CS、魔兽、FIFA、星际项目的所有国内顶尖高手，他们在为期两天的训练营中，展开了一场激烈的交流比赛。当然比赛本身并不是本次训练营的根本目的，第二天召开的"电子竞技俱乐部发展论坛"才使本次活动具有了更深远的意义。出席本次论坛的有瑞典 SK 俱乐部领队、韩国职业电子竞技俱乐部 ISTAR ZONE



"Intel 2004 中国电子竞技精英训练营"在京开营

俱乐部负责人、韩国网络游戏频道 OnGameNet 主持人和国内电子竞技俱乐部代表 Hunter 俱乐部的负责人，同时参加本次训练营的所有选手及国内电竞俱乐部相关人士也参加了本次论坛。

在本次论坛上，韩方职业电子竞技俱乐部 ISTAR 负责人一语道出了中国电子竞技事业发展的现状，"今天我看到了韩国四五年前的状况，这里有一群充满热情的人们，相信靠他们一定会促成中国电子竞技事业蓬勃发展的明天。"正如此后 Hunter 俱乐部的负责人的感言，"当我听到韩国代表的那些话时，感觉非常惭愧……"尽管大家都知道韩国代表并非故意这么说，也绝非贬义，但就中国从 1997 年便有民间自发组织电竞活动，至今电子竞技亦被国家体委列为正式体育项目，七年的发展却只及得上韩国四、五年前的水平，这又怎能不让人感觉惭愧。也许如韩国网络游戏频道 OnGameNet 主持人所言，"2004 年是中国电子竞技事业的元年。"那么未来即将到来的 2005 年，中国电子竞技事业真的能蓬勃发展吗?我们的选手、我们的从业人员又将如何来推动这项新兴事业的发展呢? 中国电竞事业何去何从?

单有热情还是远远不够的，首先让我们来看看国外的先进经验。韩国目前当算全球电竞事业发展最为成功的国家，韩国全国共有 11 家专业化、职业化的竞技俱乐部，他们大都依靠着大型企业而生存。目前韩国一流的职业选手，年收入近百万元(RMB)，并享受多种补贴和福利待遇。ISTAR 俱乐部代表详细描述了他们本国"职业选手"的标准：作为职业电子竞技运动员(韩国习惯把参加电子竞技运动的人称为运动员，而并非玩家)，首先要强化专业知识，树立正面的形象，以求赢得社会的认同。目前的韩国职业选手每日训练 12 小时，每周训练 5 天，周末通常还会参加赞助商的各项推广活动。尽管商业化的运作可能会对选手的训练与休息构成一定的不利影响，但选手们通常并不会把这些活动看作负担，而是作为日常工作来认真对待，这也正是职业化的必要精神。成为一流职业选手必然要专心于竞技的项目，而这个竞技的项目已经不再仅仅为一款游戏，



一种娱乐那么简单，对于每位选手来说，应该作为一项事业，一份工作来对待，这才是真正的职业化。当所有参与其中的人们真正走上职业化道路，真正将电子竞技运动促成为一项产业的时候，它才能真正为政府、媒体和更多的人们所关注和接受。

相对韩国代表对职业化的认识，全球经营最为成功的 SK 俱乐部领队 bds 则把发言的重点放在了经营之上。"作为一家电竞俱乐部主要的运作方向应该是如何管理自己的组织，并不是我们有游戏高手就能打造一家成功的俱乐部，而是要考虑如何能将俱乐部和选手推向世界……寻找好的赞助商比赢得比赛更为重要，奖金并不是最重要的……如果职业战队在比赛中取得一定的成绩后，应该趁机推广品牌，并寻找厂商赞助，这对于双方来说都是有利的。SK 战队的主要收入在于:比赛奖金，赞助商的支持，战队纪念品的销售，以及官方网站会员的费用。"

作为韩国网络游戏频道 OnGameNet 主持人，推广电子竞技运动自然是他的强项。对于如何推广电子竞技赛事，唯一要做的就是包装，全方位的包装。从比赛场地的选择和布置，到专业的主持和解说，这些自然是必不可少的，然而最重要的还是对竞技选手明星的包装。包装竞技明星并非单纯依靠他们自身取得了什么样的比赛成绩，关键在于如何让他们深入人心，明星正是在观众心目中培养出来的。包装比赛并非刻意的夸大和炒做，应该注重的是人与人的沟通，真正做到面向普通观众，而不是热衷于竞技的 PRO GAMER，没有观众的比赛可以说是毫无价值的。就在 OnGameNet 主持人发言之前，ESWC 中国代表队领队洪哲夫曾对笔者语重心长地说，"就是要造星啊……"。双方观点的不谋而合，表达的正是对电子竞技发展的共识。

Hunter 俱乐部的负责人在最后重新评判了目前国内俱乐部及选手的现状。目前国内的俱乐部正在逐步走向成熟，以 Hunter 俱乐部为例，训练的系统化和规范化，似乎已经达到了国际标准，唯一欠缺的还是真正专业的经营管理人材。作为一名合格的专业管理人，他们应当是即熟悉电子竞技运动本身，同时又要有敏锐的经营头脑。对于国内选手的表现，Hunter 的负责人似乎颇为不满，所谓职业选手的"职业"素养目前还非常欠缺。选手当算竞技事业的主要参与者，如果他们尚不能正视这一项事业，那又如何说服更多局外人的支持呢。

如果说目前国内竞技事业的发展形势相比几年前已经更为成熟，那么一些传统观念的转变在这个时期就显得尤为重要，这有待于每一位参与其中者的共同努力。



"Intel 2004 中国电子竞技精英训练营"闭幕颁奖



国内顶尖竞技高手在训练营上听取体育心理学专家的辅导

2004 精英训练营中的 New4 女子战队



New4 战队

在本次训练营成功闭幕之后，来自 New4 女子战队的主力成员 New4|Eibo.KaKa 接受了本刊的采访。

中国电子竞技选手相对国外的成熟团体有什么主要劣势和差距?

KaKa:从宏观上来说，电子竞技这一观点还不够深入人心。国外参与电子竞技的选手远远没有中国的多，但是还有很多不参与电子竞技的人了解这类项目，就好象有的人不了解高尔夫，但一提到这个项目却表示相当认可的态度。而我们，在亲戚朋友问起我们的职业，当回答是职业电子竞技时，往往很多人都摸不着头脑。

目前国内俱乐部能否直接套用国外俱乐部成功经验展开运营?在发展过程中主要会遇到哪些困难?

KaKa:直接套用可能会不太现实吧，我想毕竟国情不同，所采取的具体方式也不同，中国电竞起步比较晚。目前国内有很多各式各样的比赛，宣传都做的很不错，但相比国外的比赛或者是国际性的，他们通常会在组织构建以及培养电竞参与者这些方面投入很多。电子竞技不像篮球或者足球那样拥有雄厚的群众基础，很少有人有足够的游戏知识去欣赏玩家的技艺并完全沉浸其中，中国未来的电子竞技俱乐部要想普及发展起来，相对薄弱的群众基础算是一个相当大的障碍。我想可以通过在比赛中增加解说、游戏的视频、比赛指南、增加业余选手的参与机会并以适当的技术形式实现，让媒体正确引导人们看待电竞态度。

俱乐部内部目前亟待解决的问题主要有哪些?

KaKa:对内管理:首先我认为俱乐部需要具备相对雄厚的经济实力!各方面规范化，专业化，打造品牌效益，这样愿意加盟的优秀选手自然不愁没有，然后优秀的选手又可以促进公司的发展运营，给公司带来无形的资产，形成一个良好的循环。

对外推广:目前国内电子竞技针对更广泛的电子竞技爱好者群体的各项网上网下服务还很不完备，电子竞技爱好者之间的竞技与交流还不充分，各种级别的电子竞技赛事还相当馈乏。电子竞技俱乐部刚好具备着解决以上问题的职能，因此可以适当加大推广力度，充分发挥俱乐部的作用。■

New4 战队 2004 上半年所获奖项

CPL 武汉赛区季军
ESWC 中国区女子项目冠军
ESWC 法国总决赛女子项目季军

纸上谈兵
——游戏周边精品馆四

这个月月初，小编我得到了一个惊喜大礼包，拆开一看尖叫连连，原来是自己参加的一个《天堂Ⅱ》活动竟然意外中奖了，奖品是梦寐以求的韩国限量版《天堂Ⅱ》精灵MM纸工模型。拿到奖品后，我心里那叫一个乐呀，据说这个模型做好后，身高有55厘米，比电脑机箱还高！不过这么大型的纸工模型，制作起来也是很辛苦的，听说最快也要4天才能完成，有的精细纸工甚至要做整整一个星期。但是，一想到日后我可以边玩游戏，边欣赏摆放在电脑边的由自己亲手制作的纸工娃娃，我也顾不了许多了，拿起剪刀，马上开工吧！



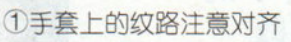
NCsoft授权3DPAPER设计出品的《天堂Ⅱ》精灵纸模型。





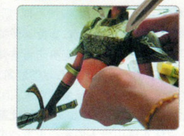




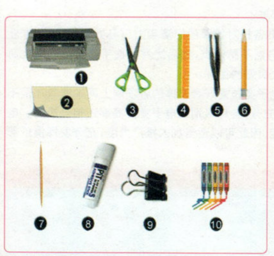


①手套上的纹路注意对齐
②剑柄做好后直接插到手上的菱形孔中
③头发的部分相对简单
④在上鞋子最后一圈时要注意黏着边缘要对齐，这样才能不走形
⑤双腿的部分到这一步是最难的，因为要将两个部件合并的同时还要控制不走形，此外黏着的地方也有可能会出现缝隙
⑥胳膊是最难上的部位，要有耐心
⑦在上护肩时，要小心不要用力，不然胳膊和身体会再次分家的
⑧最简单的部分，只要按说明一圈圈的把铠甲片粘好即可
⑨完成历时5天，成品比电脑机箱还高哦！









纸模型DIY工具

1、彩色打印机。大部分纸模型的页面都是A4尺寸，Epson或HP都不错。

2、纸张。太硬的纸不好弯曲，太软的纸又不够坚固，所以彩色喷墨印表纸是最佳选择。提升纸张厚度的方法，可以在打印完后，用完稿用喷胶表一层膜，这样还可以防止遇胶颜色糊掉，一举两得。

3、剪刀，不用说了吧。

4、尺。画直线时必备，金属制为佳。注意别让尺的印刷面把纸弄脏了。

5、镊子。可用曲别针代替，用来夹住手指伸不到或较难黏合的部分。

6、圆杆铅笔。可用来协助弯曲纸张，或是让黏贴部黏的更牢（用擀的）。

7、牙签。可用来涂抹黏胶，也可用来支撑较脆弱的部分。

8、固体胶。注意选用的胶在干掉后要为透明的。

9、夹子。有些接面很容易脱落，所以夹子可固定或加强黏接。

10、色笔、蜡笔或粉彩笔。在切割后会出现白边，可用这些颜料笔消除之。



纸模型于欧洲已流行数十载，随着时代的发展，视觉影像追求完美无瑕的立体感，大家玩的折纸不再是平平常常、孩子们的手工制作，而是追求3D的立体效果。3D纸模型在近年于日本、韩国和中国的港台地区开始流行，其中涉及的造型几乎无所不包，当然，这也给了很多游戏商和玩具商一个更广阔的空间，更多的游戏周边纸模型逐渐火爆。下面就让我们来"纸上谈兵"细数一番吧。



仙三景天3D人物纸模型

为了配合大宇《仙剑奇侠传三》的上市，寰宇之星特邀台湾知名设计师携手合作，为仙三的第一男主角景天量身定做，约20公分高的3D纸模型。从设计上说，这款作品当然比玩家自制的纸娃娃要细致严谨很多，别看它小，但零件还是满多的，而且造型非常可爱漂亮，堪称佳作。



《大富翁7》钱夫人立体纸模型

这是随《大富翁7》标准版何精装版一同发售的纸工模型，身高20厘米。设计上比较简单，零件也少，因为身材太娇小所以拼装起来有一定难度，适合纸工初学者练手。好在考虑到玩家的年龄层偏低，所以没有做得很复杂。



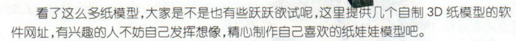
《仙境传说RO》纸娃娃

在韩国RO世界杯的活动上发布了很多游戏周边产品，此为其中之一。别看这款纸娃娃身高只有25厘米，但零件相当多，相信成品的细致程度也是很高的。



《前线任务4》机甲纸模

日本Square设计生产的游戏周边，其著名游戏《前线任务4》中的人气机甲，设计精美，线条流畅，制作方便，完成品20CM高。在《前线任务4》的官方网站上，就有提供这款纸模型的全部图样下载。(http://www.square-enix.co.jp/fm/FM4_Zenith.pdf)



看了这么多纸模型，大家是不是也有些跃跃欲试呢，这里提供几个自制3D纸模型的软件网址，有兴趣的人不妨自己发挥想像，精心制作自己喜欢的纸娃娃模型吧。

3D纸模型网 http://www.3dpapermodel.com.tw/

星球大战3D纸模型网 http://www.linkclub.or.jp/~shun-pop/index.html

Pepakura Designer 纸模软件站 http://www.e-cardmodel.com/pepakura-en/



星球大战步行者AT

《星球大战》中帝国军的巨型战斗机甲，给大家留下了很深刻的印象，而此款纸模型，则是玩家自制的作品，当然皮肤上的圆珠笔色线条，也是别有一番风味的。



星球大战黑武士座机

玩家自制的纸模型中的精品，200个部件，35CM高。



星球大战千年隼

星球大战中由哈里森·福特驾驶的自由飞船，神奇的超光速，独特的外形，以及令人神往的名字，现在可以由你自己来亲手打造。线条清晰，细节丰富，制作难度也不高，完成品长25CM，可以和其他星球大战系列组成场景，别有独特的风味。



银河飞将座机

来自法国的银河飞将迷利用Pepakura Designer软件，将《银河飞将》三代及四代中的知名座机"复刻"到纸模设计图纸上，由于这些星际战机在游戏中就有精确的3D模型，因此最后的设计成品几可乱真。这些制成模组在http://mrch.free.fr/Papercrafts/Paperwingcom_e.htm有下载，玩家可自行打印出来亲手组建自己的星际航空队。



宝箱也疯狂

文/小刀

在小时候，我们中很多人都有一个自己的宝箱，那里面有画片、玩偶、硬币、弹珠……等等诸如此类的宝贝，而“宝箱”的取材也是五花八门：饼干盒、包装盒、肥皂盒……木头的、金属的、塑料的、纸板的……，虽然有的精致，有的粗糙，有的闪闪发光，有的惨不忍睹，但无疑，每一只宝箱都承载着一个孩子的全部财富和梦想。

长大以后，我们的财富和梦想已经不是一只小小的宝箱所能容纳。可是，一只画满了漂亮图画的宝箱，仍然会让你怦然心动，它即使什么也不装，空空的摆在那里，也是一件盛满故事的装饰，能让你回忆起遥远童年的一个美梦:)

芝麻街 MUPPETS



和热热闹闹的芝麻街故事一样，以芝麻街伙伴们为外壳的宝箱也显得快乐而活泼，买一只送给你可爱的女朋友，让她装自己喜欢的小玩意，真是再好没有了。

蜘蛛侠 SPIDERMAN

随着二代电影的上映，《蜘蛛侠》的游戏也火起来了，来一只有着“蜘蛛侠”主题外壳的红、黑色宝箱，你就算是赶上时髦的快车了~

惩罚者 PUNISHER

要不是今年同名电影的上市，我们几乎忘记这个当年街机厅里人气很高的游戏了，那个醒目的骷髅头也许会让别人因为你提着一箱炸弹……

绿巨人 HUNK



绿巨人主题的宝箱给人夸张的感觉，怒吼的表情、圆睁的大眼睛，外加黑绿组合的超酷配色，让我感觉到这个大怪物很快要破箱而出了！

美国队长 CAPTAIN AMERICAN



又是一个美国漫画肌肉男为主题的宝箱，可惜“美国队长”这个角色不像超人和蝙蝠侠那样为大部分国人所了解，而我也只记得在古老的红白机上有个以他为主角的动作游戏。

蝙蝠侠 BATMAN

嘿~我们喜爱和黑夜骑士飞来了！蓝、黑、白三色的蝙蝠侠主题宝箱以巨大的蝙蝠侠全身像为主体，充满了力量感。觊觎我的宝箱的小子们小心点！我的蝙蝠侠全套装备就在这个箱子里！

帽中猫 THE CAT IN THE HAT

可口可乐 COCA COLA



超人 SUPERMAN



虽然很多人都没看过漫画，可是托电影的福，来自氪星球的超人成了我们最熟悉的美国漫画人物。所以，拎着火红颜色的超人主题宝箱，准能吸引不少人的目光~

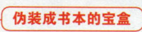
彪马 PUMA



ET外星人



伪装成书本的宝盒



这是一本恐怖小说？不不，打开它，哈哈，空的！其实它是一只好玩的宝箱，把它装模作样的插进书柜里，装上一只假眼球，让企图翻阅它的朋友吓一跳。

终结者 TERMINATOR



终结者那永不熄灭的冷酷眼睛在宝箱里闪光，蓝色的图案非常有金属质感，这个宝箱适合用来盛放你的高科技电脑配件——包括天网的关键芯片。

感谢：宝箱提供商铺
北京市巨库时尚大卖场 1A-022 锦绣轩
TEL: 86525801



晶莹剔透 创皂生活







将甘油块切碎



放入碗中



微波加热 1 分钟

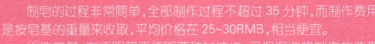


选择材料（颜色、香味、模具等）

肥皂，作为一种不可或缺的日常清洁用品，它从未离开过我们的生活，但却也因为太普通太平凡，而未曾引起过我们的注意，也许你是个很挑剔的人，你喜欢挑选一些漂亮造型和香味的肥皂来用，但是你会对着它们发出惊喜的尖叫么？你有想过，这些平凡又普通的小东西，有朝一日会魅力爆棚，摇身一变，成为摆放在橱窗里的工艺品么？

现如今，就有这么一个好玩的事，可以让你从一块小小的肥皂中，体验无穷的乐趣，给你带来巨大的满足感和成就感。当然，这里指的并不是那些机械生产的统一规格统一味道的肥皂，它们最多只能给你带来使用上的舒爽感觉，并不能让你体会创造的乐趣，而我们这里要说的，却是一种最近流行的新鲜“游戏”——“创皂”的游戏。

走进 77 街的时尚皂吧，在这块不足 10 平米的场地里，挤了 20 来人，多数是女孩子，一些人围在橱窗前唧唧喳喳的讨论着，不时发出几声兴奋的尖叫，而另一些人则坐在一隅的小桌边专心的忙碌。橱窗里晶莹剔透的漂亮物件也吸引了我，“这些都是手工制作的香皂哦！”店长介绍说，“这些香皂的主要成分是甘油和植物粉，甘油熔点为 55 度，常温下可以保存 2 年，因为制作过程非常简单而且成本低，所以很多人都会亲身体验制作的乐趣，而不是买块香皂回家了事。”看到这么多造型可爱的肥皂，我真有一种神奇的感觉，没想到这么普通的东西里面也蕴涵着如此大的乐趣。与其说来这里的人是消费者，不如称他们为玩家，玩创意玩艺术，玩肥皂。如果你还没有体验过这种快乐，不妨随笔者一起，来体验亲自创皂的生活吧。



制皂的过程非常简单，全部制作过程不超过 35 分钟，而制作费用是按皂基的重量来收取，平均价格在 25~30RMB，相当便宜。

①选皂基，有透明和不透明两种甘油块，可根据你想制作的造型需求挑选。

②切碎后放在容器里，通过微波炉加热 40 秒将肥皂熔成液态。



③挑选颜色和香味，同时预备模具及制作工具。

④取出皂液加入颜色及香料后，倒入膜具。

⑤将半凝固的皂液放入冰箱冷冻 15 分钟就可成型。

鸣谢：深紫创意时尚皂吧

地址：北京西单文化广场 77 街 B2-A28 号



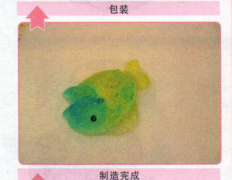
小编自己试验做个 PLAY！



这是拉伸膜不是保鲜膜



包装



制造完成



加入香味

稍微冷却，但不要让表面凝固



缓慢倒入模具，太快会产生气泡



用牙签绞入颜色



取出后，进行修整和装饰——点睛



放入冰箱冷冻 10 分钟



浇铸完成了



尾巴上再来点黄色

编读对对碰

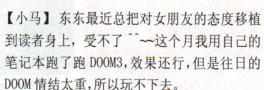
●安徽芜湖 袁伟

希望PLAY!可以将编辑们正在玩的游戏登出来分享一下。还有，我经常怀疑自己的信寄不出去，请问向外省寄信要贴多少钱的邮票啊？



【狗子】最近捣鼓一大堆显卡、散热器、手机，好容易有点业余时间，除了抢先体验了游骑兵从新加坡买回来的TOCA Race Driver 2外，就是忙着和家游论坛上几位朋友组建ProjectPLAY! 游戏车队了。每天晚上拉上几位朋友在CMR04里酣战到深夜，不停地写剧本、录MV——终于发现，自己这辈子算是爱上拉力赛中一个人飞驰的感觉了！这里秘密预告一下：一部以ProjectPLAY!成员为主角的长篇小说正在酝酿中，在这里你能看到我、游骑兵和论坛上几位名人哦^^另外，最近正和某国际著名硬件厂商联系在国内推广Lan Party——至于Lan Party是什么，您就多关注《家游》杂志吧！

听说，国内平信都仅需要80分面值邮票（当然，如果你要给我寄块显卡可能会贵点）……



【东东】报告袁读者老爷，小人本月在玩《太阁立志传V》（哇哈哈，是北京光荣赠送的繁体中文正版哦~抗日愤青不要打我~），还有《科隆》（喜欢那种“暗黑”的感觉:）。



【小马】东东最近总把对女朋友的态度移植到读者身上，受不了^^~~这个月我用自己的笔记本跑了跑DOOM3，效果还行，但是往日的DOOM情结太重，所以玩不下去。

【游骑兵】本月游戏当然是《士兵们：二战英雄》，DEMO版全难度完美破敌后就朝思暮想，很久没这么迷游戏喽~别错过游戏大片“拯救大兵瑞恩”！



【月月】其实真的难得有很长时间投入在游戏中。就本月来说，DOOM3自然不能错过，尽管机器并不能完美运行，但总还是要坚持体验一下。另外，本人还有一个非常“不好”的习惯——即便游戏再卡，我还是会坚持用最佳效果来玩。在我看来，如果放弃了游戏的外在表现，那么这款游戏你已经放弃了一大半了。尤其对于DOOM3这样的引擎工具，除了画面你所能得到的就更是少之又少了。



【石子】这个月好辛苦，采访啊活动啊一大堆，几乎没有整段的时间来游戏，往往天色很晚了，我才会出现在《天堂Ⅱ》里，与奋斗在四川服务器的家友们聊聊天练练级。日子过得不紧不慢的，结果当大多数人都过了30级时，我还是一个永远12级永远长不大的矮人MM，汗^^不过还要感谢四川服的家友们多多照顾，在游戏近两个月的内测期间，我们一同组织了很多活动，大家配合默契，真的有些战队的感觉哦！令人兴奋的《天堂Ⅱ》公测也已经来临了，欢迎更多的朋友加入我们的队伍！另外做个广告，家游天堂血盟公测将搬家到北京服务器，想参加的朋友们别走错门哦！记得来论坛报道！

●湖北武汉 刘启超

这期杂志关于游戏音乐的文章不错哦，可惜里面提到的很多音乐都没有耳福能够听到啊！要是杂志能送一张包含这些音乐的CD就好了^^。



【东东】咳咳，作为《家》的小编兼法律顾问，我来说两句。大家知道，游戏音乐是有版权的，未经版权人许可，将它们放到光碟里出售，是一种违反著作权法的行为，所以自然要花大钱买版权啦。大家还记得100期特刊我们送的游戏音乐CD吗？那张CD里十几首歌的版权费让编辑部全体吃了半个月方便面……当然，如果大家真的喜欢，我们还可以考虑继续吃方便面，嗯，我要最大碗的~



【月月】版权！版权!! 版权!!! 在做这个专题时曾设想是否能做张MP3光盘……念头刚一闪现，就有N多盆凉水迎面扑来……考虑杂志未来还能继续经营，不至被众多游戏制作公司拆成零件瓜分，这个念头就及时打住了。其实国内曾见过其中一些原声CD在市面上销售，有条件的话也可以在国外网站上购买。各位爱乐人士，同样要支持正版啊！

● 湖南永州　高楚杰

以前我只是偶尔买本《家游》，但现在哪一期不买心里都不舒服。我喜欢看攻略，尤其是其间的截图，蓝白两色的《强攻》让我有些失望，只要把它换成彩版，9块8一本也行。有些游戏杂志会送光盘，如果能在《家游》上收集到各种游戏视频和对战录像，（一咬牙）10块也行（DVD最好）！



【狗子】向大家透露一个秘密：明年的“强攻”将会以彩页的形式出现各位看官眼前哦。想看游戏电影的话，干嘛不亲自动手呢？今年第3期杂志上有制作方法详细介绍，赶快动手吧！把你的电影大作发给我们，就有希望出现在家游网站媒体中心甚至是杂志配套光盘中哦^^



【小马】为了进一步丰富杂志内容和改进杂志品质，明年《家游》的价格大致会有一个小的调整。为了不让读者购买时“咬牙”，我们会精打细算，“切齿（实）”地提高杂志的性价比。

● 江苏无锡　华磊

自从《天翼之链》内测开始我就被吸引住了。我是一个单机游戏的爱好者，可是《天》一出我就从单转网了，它那种单机的任务模式是最吸引我的地方。希望《家游》对这类游戏多加介绍。现在的网游一多再多，今天这个公测明天那个内测，单机游戏日益减少游戏者，地位比网游差多了。多亏有了《天》的出现才让我这种单机迷走出了困境。

【游骑兵】网游迟早会脱离“打怪练级”的低级趣味阶段，利用多人在线的互动平台去结合传统单机游戏任务内涵的，这么说来，它也不是那么讨厌~哈哈（受某广告影响）@#!$%^……

● 陕西安康　刘湛

这期赠送的和路雪雪糕怎么看都像一片纸，难道是高科技新产品？

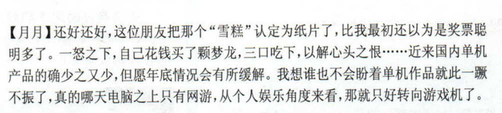
本来我每月拿到“家”时都是狂喜的，但这次被Boy月记气得饭都不想吃，这小子太猖狂了，他喜欢网游去喜欢啊，没人拦，干嘛从第3期起就一直或有或无的诅咒单机游戏？这次明目张胆说单机游戏“死”了，且有幸灾乐祸之口气，委实令人难以平复。无可否认我对网络游戏不是有太大兴趣，但我也从来没有诋毁过网游啊。都是一起存在的产品，大家各有所好，也没谁强求你去喜欢你不喜欢的东西，自有喜欢它的人去喜欢，你非要让你不喜欢的东西消失才高兴，这……看到有人如此诋毁我所爱的东西，我不能原谅，再一次看到此文章，你们会失去一个忠实读者。

言语过于激愤，请见谅！

【东东】作为单机游戏的同好，非常了解你的激愤，柴猫的稿子是我编的，第一眼看到标题的时候，我也是劈头就问这家伙：“你疯了？想把单机FANS们得罪光啊?!”不过看完之后，我觉得这是一个单机游戏的死忠写下的心声，在单机游戏日渐式微的时候，只有真正的死忠才能为它发出这样的哀叹，这是一种眼见自己喜爱的东西渐渐远去，愤怒而无奈的哀叹。当然，我不同意他过于悲观的想法，我希望单机还有复兴的一天，与你，还有所有单机游戏的FANS们共同等待。







【月月】还好还好，这位朋友把那个“雪糕”认定为纸片了，比我最初还以为是奖票聪明多了。一怒之下，自己花钱买了颗梦龙，三口吃下，以解心头之恨……近来国内单机产品的确少之又少，但愿年底情况会有所缓解。我想谁也不会盼着单机作品就此一蹶不振了，真的哪天电脑之上只有网游，从个人娱乐角度来看，那就只好转向游戏机了。

● 云南　张璐

《家游》是一本很不错的游戏杂志，买了很多期之后发现里边有很多很好的文章，其范围甚至超出了游戏本身。并且价格能让人接受的同时，还不断的改进，最高兴的是还时不时赠送读者一些小礼物。

好话说完就该切入正题了。我写这封回函的主要原因是你们的印刷（也就是这几期）似乎有些问题。说起来也许会遭人笑话，就是油墨气味过于浓重，以至于买回家先放在通风处吹上一段时间才有所缓解。望你们通知印刷厂解决一下这个问题，这应该是大家的心愿（除非我买到的是个人定制限量发售的“特别刺激版”家游……不要用砖拍我……）。



【狗子】答案A：因为我们太想第一时间把杂志送到我们可爱的读者手中啊，印厂的看门大爷愣是没能挡住我，无数“新鲜”杂志就这样生生被抢走……

答案B：谢谢您提出的意见，我们也在和印厂联系解决这个问题。

注：本题选A者，加10分；选B者，加10分；选AB者，加100分！

公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目“前瞻、评论和攻略”是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文：“K文”之意取自“BBS上帖子超过1K就没人看”的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全属于你。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004年第7期读者调查问卷统计结果〕

非常好	23.8%
还不错	61.5%
一般般	11.9%
不太好	2.8%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：暑假作业3×3
本期读者阅读最不舒适的版页：
玩家广角·图鉴（P88）

〔2004年第7期问卷调查幸运读者名单〕

江苏苏州	张臻	四川成都	吕琪
四川成都	高旭阳	广东潮州	李钟平
北京	罗茜	北京	李依
陕西泾阳	陈希涛	甘肃武威	方志龙
北京	王锐	山东衮州	付志煌
广西桂林	林琅	上海	李渐宁
天津	张赫	河北石家庄	赵文宣
辽宁大连	方海歌	湖南永州	唐湘
山东济南	陈亮	浙江杭州	应清桐
上海	韩铭	安徽合肥	刘达声
江西南昌	武星	广东广州	袁后佳
江苏江阴	王俊	福建泉州	陈一春
山西太原	杨怀先	浙江嘉兴	张伟
重庆	姜龙	河南郑州	刘西望
贵州贵阳	苏霆	山东青岛	马子明

（以上读者各获得由北京东方娱动科技有限公司提供的流行电脑游戏1套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。





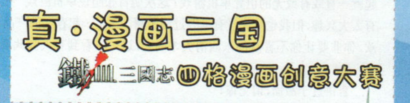
ChinaJoy门票派发活动

《家用电脑与游戏》杂志将联合《仙境传说RO》于第二届Chinajoy大展前，在上海对《家游》的读者和《仙境传说RO》的玩家进行门票免费派发活动。

- 时间：9月25日（周六）下午3点开始，发完即止
- 地点：上海卢湾大茂网海店
- 地址：上海肇嘉浜路12号2楼，打浦桥附近
- 电话：021-64661006
- 网址：www.china-damao.com/companyinfo-damao.asp

活动内容

1. 凭家游派会员卡，或第9期《家用电脑与游戏》杂志，或用过的《仙境传说RO》游戏月卡，可免费领取第二届Chinajoy展会门票，数量有限。
2. 凭家游派会员卡，或第9期《家用电脑与游戏》杂志，或用过的《仙境传说RO》游戏月卡，领取《仙境传说RO》精美礼品、超大RO最新代言人海报等精美周边，数量有限。
3. 现场填写《家用电脑与游戏》杂志的调查表，或留下你在《仙境传说RO》中的帐号，就有机会得到新一期的《家用电脑与游戏》杂志、连续三天的第二届Chinajoy展会日报、《仙境传说RO》周边等，数量有限，将通过抽奖方式产生。幸运者可以在Chinajoy展会现场领取，名单将会在《家用电脑与游戏》杂志网站和《仙境传说RO》官方网站上公布。



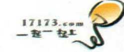
北京华义与本刊联合举办“真·漫画三国”——《铁血三国志》四格漫画创意大赛目前顺利进展中，投稿如云！四川的吕林峰读者一口气就投了10个创意，而且还精心装订成册~获特别积极奖！

还没有行动起来的同志们，快快加油！GBASP和郑问大师的亲笔签名大海报等着你来拿！





网络游戏海外游学团







30万元成就你海外游学梦

带你的她（他）去悉尼，漫步浪漫的情人海港，听歌剧院外的海鸥声声，抱抱可爱考拉，摸摸顽皮袋鼠……

带你的她（他）去汉城，乐天世界疯狂游玩，闹市明洞尽情购物，打打新酷电玩，尝尝正宗的石锅拌饭。再到韩国游戏橘子和《巨商》研发企业JoyOn探秘顶级网络游戏的研发运营情况……

这就是你的游学之旅，就在你的《巨商》世界实现！

从上世纪90年代的MUD，到今天的上百款各具特色的网络游戏，国内的网络游戏起步虽晚，但是却具有惊人的发展速度。为了让国内电脑游戏爱好者能够亲身体验海外的人文风情，开阔眼界。17173.com联合北京游戏橘子数位科技有限公司、《家用电脑与游戏》杂志社共同筹划组建"网络游戏海外游学团"，将在全国范围内抽取幸运者参团！

9月1日，活动全面启动！

活动细则

●参与资格说明

1.登陆《巨商》官方网站（www.jushang.com.cn）注册《巨商》会员账号；
2.请使用注册得到的用户账号和密码进入《巨商》游戏，建立一个角色；
3.所有要求的注册资料当中请填写您的真实信息，才被认定为有效会员。

●初选活动规则

1.本次活动将于9月1日《巨商》游戏正式上市时同时开启；
2.主办方将每日统计有效会员数量，并在活动网页和《巨商》官方网站公布；
3.每注册成功一位有效会员，主办方将捐出1元人民币的游学经费；
4.当累积的有效会员达到30万人（游学经费30万元人民币），累计则自动暂停；
5.主办方将从注册的前30万有效会员当中随机抽选出15位幸运者；
6.主办方将通过官方网站和主流媒体公布15位幸运者名单，请在公布之日起14日内与我们联系，逾期视为自动放弃；
7.遇特殊情况，在10月10日前累计人数未达到30万人时，依旧宣告暂停。主办方将根据实际累积额度调整游学团员的名额，具体情况会及时公布在本次活动网页和《巨商》官方网站。

●决赛活动规则

1.初选出线的15位幸运者将被邀请到北京参加最后的决赛，主办方负责承担15位幸运者的往返火车票款和一日的住宿费用。未成年人需由其监护人陪伴到北京参加决赛活动；
2.若因特殊原因无法到达北京参与最后决赛的幸运者将被视为自动放弃资格；
3.15位幸运者将在北京参加由主办方举办的大型现场竞赛活动，现场通过活动竞技的方式决出优胜者；
4.决赛将决出5位优胜者，组建成澳韩游学团队；剩余的10位幸运者将组成另外一支前往韩国的游学团队。

●游学团队设立

1.本次游学团名额均为双人制，即每一位团员可携带一名家属或亲友；
2.优胜者团队：双人澳洲韩国8日游学团（价值人民币38888元），共5个名额；
3.幸运者团队：双人韩国4日游学团（价值人民币10888元），共10个名额；
4.丰富的游学行程：悉尼歌剧院、奥林匹克公园、海港大桥、迪尼斯-乐天世界等地。游学团还将前往韩国游戏橘子公司和《巨商》研发公司韩国JoyOn公司游览参观。

●游学注意事项

1.如果您幸运被抽中，并在规定时间内和主办方联络并被确认后，请立即前往您户籍所在地的出入境管理局办理出境护照；
2.15名幸运者被邀请到北京参与现场竞赛活动时，须将护照提供给主办方办理相关手续，如不能按时提供，造成延误等一切后果，由获奖者自行承担相关责任；
3.中国旅行社总社将承办本次活动提供的游学旅程，具体旅游出入境及境外事宜将由中旅总社与幸运玩家签订协议约定；
4.中国旅行总社将出示游学活动的详细线路，若因不可抗力因素，中国旅行总社保留临时修改的权利；
5.为了预留足够签证时间，本次游学出团暂定在2005年春节长假期间，具体时间另行通知。

●特殊声明

1.活动主办方将为您所填写的信息保密，不向任何单位或个人泄漏；
2.同一身份证仅可兑换一个幸运者名额；
3.本次活动奖项不可兑换为现金，玩家拥有转让奖项的权利，但出现纠纷主办方不担负任何责任；
4.游学团员的担保费用需自行承担；
5.凡填写注册信息不准确者，导致无法联系的，主办方不负任何责任；
6. 凡中华人民共和国公民或在中华人民共和国境内居住的外籍公民都有资格参与本次活动。

请登陆本次活动网页 http://act.17173.com/study 查询本次活动最新状况。
上述内容及此次活动之规则之最终解释权归主办方及协办方。

主办单位：
17173.com（www.17173.com）

协办单位：
《家用电脑与游戏》杂志社（www.playgamer.com）
北京游戏橘子数位科技有限公司（www.gamania.com.cn）

俱乐部最新动态

1、第二届 CHINAJOY 大展将在 10 月 5 日—7 日于上海举办。这次《家游》联合了《仙境传说 RO》对上海地区的《家游》读者展开赠票活动，具体情况请大家关注大话家游中的活动启事，赶快加入到活动中来吧。

2、作为对全国会员一贯支持的感谢，也为扩大《家游》在你生活圈中的影响力，我们将展开以“家游在你身边”为主题的杂志赠送活动。凡填写本期读者回函的会员，只需在原有的“FANS 资料夹”中，填写一位你认为同样热爱游戏的朋友的地址，他或她就会收到由“家游”赠出的 2004 年份随机抽取的杂志一本。而参加本次活动，最先寄回函的前 100 名会员，将会收到“家游”免费赠送的最新杂志一本（完整填写地址的同时，请在问卷列出的选项中确认是否为“活动资料”）

活动快报：

虽然今夏的北京远没有预料中的炎热，但北京家友的热情却丝毫没有减半。8 月里，无论是“家”牵头组织，还是家友自发组织，大大小小的活动像这连绵的雨，姿态万千、源源不断。总结整理了许久，草地决定着重向大家汇报如下新闻 2 则：

1、7 月 31 日下午 14:00，一场别开声面的篮球比赛在北京的东单体育馆拉开帷幕（就是上次乔丹来与国内球迷面面碰的那个场子啦，草地激动的补充）。出场双方分别为：北京、武汉家友及小编、北京游戏联盟成员，外加场外拉拉队人员若干。经过 2 个小时的比赛，最终以 3:3 的比分告终。双方纷纷在友好融洽的气氛下结束了这次比赛，有照片为证。



2、8 月 4 日晚 19 时，小编月月匆匆找到草地说：“有世界第一之称的 CS 战队 SK 要来北京和玩家见面了！我有票……”。于是刚要下班的我紧急在论坛上发布了一条消息，通知北京的会员在活动地点集合，和声名远播的 SK 明星面对面。由于通知突然，到场家友不多，希望给暑期的大家带去一点惊喜。当天拍到照的家友也不要吝啬那些珍贵的照片喽，发到论坛来分享吧。

特别声明：因版面限制，会员天地的“先睹为快”栏目暂停一期。

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

读者调查

您的参与是对我们最大的支持——
邮编:100037
地址:北京市813信箱
《家用电脑与游戏》月刊编辑部

2004年9月号 总第121期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名:________ 年龄:_____ 性别:___

电邮:________________

邮编:________ QQ:________

地址:________________

____

____

"家在你身边"活动资料:□是 □否

会员编号:________________

注:本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____页 ________________

三、本期阅读最不舒适的版页

____页 不爽之处:________________

____

四、您读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数为

□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

请在读刊的同时随手记下发现的错误,打造更好的家游需要您!

____页__列____行________________

____

____页__列____行________________

____

____页__列____行________________

____

____页__列____行________________

____

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏,请发挥热情投出神圣一票!

中国游戏企业人气榜

请评选您最支持的中国游戏企业一家

____

中国游戏风云榜

经典榜:请评选您最喜爱的三款游戏

①________________

②________________

③________________

发烧榜:请推荐您正在玩的一款游戏

____

期待榜:您最想玩的一款未上市游戏

____

PLAY!留言板



谨献给五千年来致力于中华统一的人们
www.kingsoft.com
爱江山
更爱美人
封神传说
The First Myth
fs.kingsoft.com
即时战略新网游
9月1日金山封
神传说有偿封测即将展开 详情关注：fs.kingsoft.com
移动用户发到6008，联通用户发送到9008
短信格式：1717 您咨询的问题
欢迎到卓越网 joyo.com订购
珠海金山软件股份有
传真:010-82325655
OEM业务热线:010-
以上图片仅供参考，
北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
网址:www.kingsoft.com 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9636信箱(10055)
山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
金山软件有限公司
烈火



谨献给五千年来致力于中华统一的人们
www.kingsoft.com
金山封神传说
为她而战·为国而战
KINGSOFT
封神传说
The First Myth
fs.kingsoft.com
即时战略新网游
爱江山 更爱美人
9月1日金山封神传说有偿封测即将展开 详情关注：fs.kingsoft.com
移动用户发到到6008，联通用户发送到9008
短信格式：1717：您咨询的问题
欢迎到卓越网 joyo.com订购
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9636信箱(10055)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
金山软件有限公司
烈火


ISSUE.121 2004.9
PLAY!强攻
天堂II十万个为什么(三)
密传 任务全攻略
互动武侠 图解剧情攻略
梦幻西游 杀图挖宝绝招揭密
剑网百态之二 奥运面面观
午夜精灵的跳跃之旅 猫女 极限攻略
太阁立志传V中文版 完全心得&资料手册
伊苏VI纳比斯汀的方舟 亚特鲁冒险日记
P4EE游戏特性印证会
东泰热管散热器至酷测试
双敏Radeon X800 XT白金版火爆评测
互动武侠
www.wuxiaonline.com



午夜精灵的跳跃之旅
猫女 极限攻略
CATWOMAN

文 / 英俊大狼

Capter1 动作讲解

1、猫的基本原则（Cat Basics）：

黑猫午夜（Midnight the Cat）：在游戏中玩家可以找到一些隐藏的门板，是用鞭子（战斗控制）来揭开它，小猫“午夜”就在里面，当猫女拥有“午夜”的时候，猫女就有起死回生的能力。最多可以复活九次，真正的猫有九条命！

流浪猫（Alley Cat）：以最快的速度通过关卡内的部分需要连续跳跃的地段便可以让猫女的分数增加！当屏幕上出现 Alley Cat 时就表示猫女需要加快速度了，如猫女可以在限定的时间内完成，猫女将获得 Alley Cat 的积分。取得大量的分数可以增加你的生命值。

恐怖猫（Scaredy Cat）：玩弄那些已经想要逃跑的家伙可以增加猫女的分数，如果成功的话猫女将获得 Scaredy Cat 积分。取得大量的分数可以增加你的生命值。

性感猫（Pussy Cat）：对守卫使用引诱或激怒特技将可以增加猫女的分数，让猫女获得 Pussy Cat 积分。取得大量的分数可以增加你的生命值。

野猫（Wild Cat）：把守卫踢出场景、困住他或者是让他们撞成一团，还有用物品砸他们这些都可以增加猫女的分数，尽可能的多是用这些，以取得 Wild Cat 积分。取得大量的分数可以增加你的生命值。

2、猫的矫健身手（Feline Agility）

飞檐走壁（Wall-Run）：使用蹲 / 爬模式跑到墙边。

攀网（Mesh Climb）：跳到铁丝网上使用方向键移动。

跳离墙壁（Wall Jump Dismount）：当爬在墙上时按跳跃键。

跳落（Cat Fall）：使用方向键的下键与跳跃键组合，以在跳离墙壁时落地离墙面最近。

方向性跳跃（Directional Dismount）：在墙面上选择你需要跳跃的方向，再按跳跃键。

摇摆墙行（Whip Wall Walk）：在爬墙时按战斗控制抽出鞭子将自己悬挂在摇摆点上，然后用方向键控制摇摆，在墙面上行走，再使用鞭子挂到另外一个悬挂点上，或是使用跳跃键离开。

用杆蹲伏（Pole Crouch）：当抓在杆子上时，按方向键上键将使猫女蹲在杆子上面。

用杆跳落（Pole Drop）：在杆子上连按方向下键。

用杆摇摆（Pole Swinging）：在杆子上按蹲 / 爬键将让猫女摇摆，按跳跃键就会跳离，如果前面有另外一个杆子，猫女将自动挂上它。

用杆垂直攀爬（Vertical Pole Climb）：站在横杆下面，按跳跃键，再甩出鞭子，再按方向上键爬到杆子上。

对角摇摆（Diagonal Swing）：按住蹲 / 爬键，并使用方向控制的上或下键控制方向，再按跳跃键来进行对角跳离。

掷鞭（Throwing the Whip）：使用战斗控制的四个方向按键抓住不同角度的物体，再按你需要扔出的方向的战斗控制键，物品就可以砸向那个方向。

摔鞭（Whip Swinging）：在跳跃过程中，按战斗控制键甩出鞭子将猫女挂在摇摆点上，再按蹲 / 爬键摇摆，然后跳跃松开，当停止时可以按跳跃切换为一般的用杆跳跃。

3、猫的搏斗技巧（Cat Fighting）

出口点（Exit Points）：按战斗控制鞭打出口点上面的覆盖物，再按一遍战斗控制就可以揭开它。

战斗行动（Combat Moves）：按住蹲 / 爬键不松，再按战斗控制就可以进行方向性攻击。

困住敌人（Trap Enemies）：当地人站在可用物体前时，将敌人踢向该物体。这些都

是可以加分的，一般都是些垃圾箱，木板之类的。

用物品砸敌人（Whipping Items at Enemies）：按战斗控制抓住物体，再朝着敌人的方向按一次战斗控制键就可以扔出。

格斗（Grapple）：当把猫女被抓住时，按战斗控制键的后键就可以推开攻击者，左右两个键可以让你用腿踢其它的敌人；持续的攻击可以让你免于被抓。

闪避子弹（Bullet Evasion）：拿枪的敌人会先瞄准猫女再开枪，当雷射瞄准线由紫色变成红色时就代表猫女快被瞄准了，此时按跳跃键就可以闪开飞来的子弹。

4、猫的特殊专长（Feline Specialties）：

卸除武器（Weapon Removal）：在你距离有武器的敌人一定距离时，按战斗控制甩出鞭子就可以将他们的武器打掉，让他们两手空空。

鞭打颈部（Neck Whip）：当敌人没有武器或是已经被猫女打败变成黄色准备逃跑时，按战斗控制键甩出鞭子来勒住那家伙的脖子，将他拖到猫女面前，此时可以用方向键瞄准推出方向，瞄准后再按战斗控制的上键将他踢飞。

远距离攻击（Long Range Attacks）：按住蹲／爬键，再按战斗控制，猫女就可以在更大的空间内攻击敌人。

格斗轻踢（Grapple Flip Kick）：在战斗中甩鞭子将敌人拖到猫女面前，再按战斗控制的下键，就可以从敌人头上跳过去再给他一脚。

愤怒模式（Domination Mode）：当猫女的生命值为满的时，按支配键就可以启动怒模式，让猫女进入怒的世界，再次按支配键就可以解除该模式，但是要注意，这种模式是消耗猫女生命值的！

恐惧感（Smell Fear）：进入狩猎模式，观察敌人，猫女就可以知道谁比较弱（弱者会发出黄色的光），"柿子一定要挑软的捏"！

引诱（Pose）：按Pose键就可以让猫女展现她完美的曲线了！如果守卫有反应，当标记亮起来的时候，朝守卫的方向按战斗控制键就可以完成Pussy Cat，并获得积分。

激怒（Taunt）：战斗中按激怒键激怒敌人，如果守卫有反应，当标记亮起来的时候，朝守卫按战斗控制，就可以让那个守卫乱打一通。

强化猫感应（Advanced Cat Sense）：进入狩猎模式，就算是墙壁也不能阻碍猫女察觉猎物的超感应能力，此时就可以分辨敌人的强弱。

Chapter2 极限攻略

1、珠宝店　Jewelry Store

珠宝店关卡目标

施展：4个Wild Cat特技、2个Scaredy Cat特技、2个Alley Cat特技、1个Pussy Cat特技

夜幕降临，在夕阳的掩护下一个灵巧的身影在屋顶之间快速地穿梭着来到一间珠宝店门口，她就是侠盗猫女！在对面的房顶上猫女发现有一群盗贼正在那间珠宝店中行窃。"花了这么长时间寻找猎物，我最痛恨有人跟我抢！"猫女说道。

"手脚轻一点，触发警铃就糟了"盗贼A对同伙说道，"闪闪动人，宝贝……我们正是为你而来。"他们陶醉在珠宝的诱惑中，丝毫没有察觉到猫女就在他们的身边。

猫女为了不惊动盗贼，爬上了二楼，先把二楼的一个盗贼踢下楼（使用蹲／爬键+战斗控制键），随后再将楼下的两名盗贼踢进柜子，这时要小心楼上的一个拿霰弹枪的家伙，别在一个地方停留太久，否则会被击中。因为珠宝店里的恶斗触发了警铃，警察很快就闻讯赶来。

年轻帅气的警官："希望这次你不是在浪费我的时间。"

小队长："监视器的画面拍摄到一个女人带着猫耳朵和尾巴，你觉得会是她么？"

警官："你觉得现在是万圣节的化装舞会么，小队长？"

"啊？不是……"

"OK！那就是她了！这次一定不能让她跑了！"

随后，那位警官开始对屋内的猫女喊话，"猫女！我是警察局的警探汤姆龙！我命令你双手举高慢慢地走出来，你只有五秒钟时间……！"

猫女显然也没有要束手就擒的打算，而且警察也太没诚意，五秒钟还没到就开枪了……





此时因为警察的子弹将原本镶嵌在墙上的一块钻石打落下来，你需要回头将它纳为己有（记住这种东西，它对猫女今后的冒险很有帮助，可以为猫女的旅程加分不少）！然后往回跑，将一个吓得蹲在地上的小毛贼踢飞后撞开了珠宝店的后门，进去就是临时存盘点了。前行，用Wall-Run爬上前方墙的右半部分，借助铁丝网向左面走，穿过一个铁丝网的破口处，出门。门口有两名抄后的警员在等着猫女自投罗网。猫女毫不客气地将他们两位大侠踢进了垃圾箱。

观察周围，会发现右面的垃圾箱可以爬上去，向左走，在一个有岔路的地方，向左走再向上爬就可以直接逃离危险了，不过在右面还有很多钻石等着你呢！中间有两个很高的墙，用Wall-Run再配合跳跃就可以爬上去了（连按Jump键）。在跳出警察的包围后，猫女得意地说道："人们都说每个人都有他拿手的绝活，而我的绝活则是从夜间展开的……"

时间退回到几天前的一个清晨，一位年轻美丽的淑女带着一只可爱的猫走进了一栋大楼——海德尔总部大楼。

海德尔"这个颜色……又用交叉排列……设计的一塌糊涂。"

"但是……您已经同意我使用这个理念了啊，海德尔先生……"女孩儿解释道。

"乔治，我觉得她的设计很棒啊！"一个妖艳的女人出来和稀泥。

"随便啦！好吧，菲利浦小姐，你完成这个设计后就直接把她送到工厂就行了，明白么？"海德尔妥协了。

佩蒂："没问题，海德尔先生！"

那天晚上，佩蒂在完成设计后，带着她的小猫和作品来到了海德尔的工厂。在实验室门口，她无意间撞到了一次会议。

"我们利用生物工程制成的细菌来对抗老化，第一次实验的效果相当惊人！可惜的是，长期实验的效果却让人很不满意……"那位工程师一边说，墙上的大屏幕一边演示着实验的录像。佩蒂看到了那可怕的一幕，不禁失声叫了出来……



"谁在那里？亚曼多！"他提示身边的一个壮汉去察看。

佩蒂在壮汉的追逐下慌不择路的钻进了一条水管，可是却不幸被那个坏蛋发现，用工厂的废水将她……那天晚上，佩蒂•菲利浦从人世间消失了……可是，她却以猫女的身份再次复活！

小庭院关卡目标

施展：6个Wild Cat特技、2个Scaredy Cat特技、2个Alley Cat特技、1个Pussy Cat特技

两天后的市中心，猫女再次现身。一直向前走（这里有一块钻石），爬上两个箱子，从铁丝网的破口处钻过去，再爬上前方的一堵高墙，往左转，爬上路尽头的铁丝网，在铁丝网的最高点往右面移动。跳离墙壁（Jump+下），一直往右走，在处爬上墙上的铁丝网，连续跳到最右面的墙上的铁丝网（Jump+右），往上爬，用战斗控制的上键得到一枚钻石，跳下。猫女的面前有一块地板是紫色的（记住，以后遇到类似的东西都是可以使用相应方向的战动控制按钮来展开动作），将那块地板打开，再跳到右面的平台上，打开另外一块地板后直接下到地上。



CATWOMAN





往右到刚才打开的第二个地板的墙缝里面，连跳到上面的铁丝网并移动到平台上，爬上墙壁上的铁丝网，用战斗控制甩出鞭子挂在悬挂点上，使用方向键左右摇摆起来，再悬挂到另一个悬挂点上，一直到对面的平台上。钻过障碍，前行，在上图所示处爬墙，悬挂到墙上，左面就是一块钻石，不过猫女的目的地是右面。往右走，跳到铁丝网上，再悬挂到下一个悬挂点上。落到下面的平台上，踢开油桶，跳到对面。跳到对面的铁丝网上，连续摇摆到一个平台上。将对面平台的钻石收入囊内，再借助两个横杆下到地面。小心地慢慢向左爬上脚手架，通过两个横竿跳过铁丝网，拿起右面的钻石后落地，从墙缝连跳上去。前行，借助墙跳过铁丝网，直到跳到两个横竿后，猫女来到了一个垃圾场。





来到垃圾场后，先将那辆车上的一个开关打掉（因为视角问题，普通模式下是看不到的，使用战斗控制的下键就可以了），打开两个陷阱。向左走，来到一个横竿下面，跳上横竿，蹲在上面，再跳到上面一个横竿上（上+Jump+战斗控制上键），收下最上面的那块钻石后跳到对面。打开下面的传送带的开关，从传送带跳到对面，爬上右面的箱子，跳上那盏破旧的路灯。因为路灯是坏的，所以倒下并砸坏了传送带，露出了传送带上的横竿。

通过横竿跳到上面，捡起钻石，往左走，跳上另外一个横竿。这里要注意，因为距离太远了，所以在跳起后需要用鞭子。到对面的集装箱上后，落地，打破起重机旁的油桶。不过这之前先要把钻石拿了哦。出门打败三个警卫后就可以进入右面的门了……

爬上右面的高墙，先到下面把开关打开，将对面路上的障碍清除，拿起上面的钻石，跳上横竿，连续跳，完成 Alley Cat 动作。干掉三个警卫后向前走右转直行，因为有直升机上的狙击手，所以不要在一个地方停留太久。

2、夜总会 Night Club

停车场关卡目标

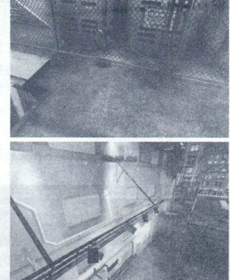
施展：15 个 Wild Cat 特技、6 个 Scaredy Cat 特技、10 个 Alley Cat 特技、1 个 Pussy Cat 特技

先干掉一个警察，爬上对面的柱子，得到右面的钻石。回到小木屋，把小木屋左面的那些木板踢倒，再到小木屋右面爬上屋顶，通过横竿一路跳到左面的平台上，猫女在对面的木板桥（记得要到右面拿钻石）上发现 Midnight，可是这时桥却塌了……



再回那个大柱子边，爬上墙角返身跳到横竿上，跳上右面平台一路右行。捡起路上的钻石，连续跳过几个大坑，猫女见到了她的杀身仇人亚曼多在两个保镖的护卫下走进了对面的电梯……

从车库的右面墙角跳上去，捡起钻石，右行，借助一系列的横竿跳和悬挂点来到最右面的平台。爬上高台，捡起左面的钻石后继续向右走，可是却被老对头所察觉，下面的路上就会有被子弹击中的危险，所以动作要快哦。连蹦带跳的一路右行，不过要小心有些地板会塌陷，来到停车场的最高处。那些坏蛋逃进了停车场，猫女紧追不舍。进去后会有一场恶斗，不过要是不想太费事的话，直接把前图所示处的墙踢破，他们就会逃跑。追进去，从电梯旁的电梯间进去，一路下到底。在最下面小心有监视器，对监视器按相应的战斗控制键将监视器破坏，否则将召来保安。捡起墙角的钻石后返回上一层，爬上铁丝网向左移动。通过横竿跳过两道沟再爬上铁丝网，继续向左移动直到越过一堵墙，下来，前行左转。看到亚曼多已经在夜总会的后门口了，他朝猫女放了几枪就跑了进去。



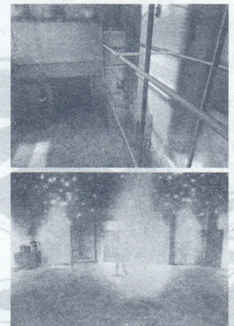
翻过铁丝网，将夜总会门口的那几个痞子解决掉。从左面墙角上墙返身抓竿。一路跳过，往左走，就可以进入夜总会了。

83 夜总会 Scene 83

夜总会关卡目标

施展：25 个 Wild Cat 特技、8 个 Scaredy Cat 特技、3 个 Alley Cat 特技、1 个 Pussy Cat 特技

在夜总会，先跳下来把下面的三个保安干掉打开前面的门，前行至最里面的房间，再干掉 4 个保安后拿起吧台上面的钻石。左上方的墙角上墙返身跳上横竿，连跳到对面的二楼（路上有两块钻石）。往左走，在尽头的房间的左面墙角，踢碎箱子，打开那块紫色铁板，Midnight 就在里面。房子中间的酒架里还有一块钻石。打开 DJ 控制台上的那个开关，但同时也触发了保安系统。出门返回，路上干掉一个保安进入一楼最左面的门。



在里面，猫女碰到了穷凶极恶的亚曼多，追上去！从左图所示处上墙返身跳上横竿跳上二楼。右行，踢碎路上的箱子，走到尽头从左面的墙上跳到三楼。这时亚曼多已经在对面的楼上了，他会用狙击枪狙击猫女！用三楼的横竿跳到对面，记得收起路上的钻石。钻过猫洞，先到左面用鞭子捡起一块钻石，再到右面跳上脚手架收了另外一块钻石。好了，准备迎接前面的 N 场恶斗吧。从被烟幕遮住的门一路走下去会再次遇见亚曼多，这次他不准备再逃了……

BOSS 战：因为亚曼多擅长防御，所以一定要尽量利用身边的道具，广场的左下角有一块铁砧，左上角有一个坏掉的变电器，将他踢进去就可以消耗他 1/2 的生命值！

猫女愤怒地将亚曼多踢翻在地，“前几天晚上你杀害了我的一个朋友，说！为什么这么做！？”

亚曼多一脸畏惧地说“这都是跟青春不老系列有关！实验室里的那个俄国人斯拉维基说这种药物是有毒的。”

“所以海德尔想要掩饰这种错误么？他真的是自寻死路！”说完，猫女朝亚曼多发出了胜利的叫音，并在临行前送他一爪后，消失在夜幕中……

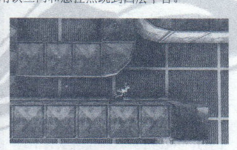


3、海德尔工厂 Hedare Factory

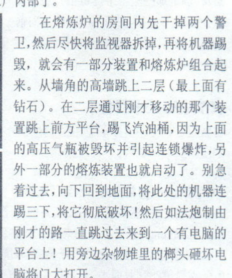
海德尔工厂周边关卡目标

施展:8个Wild Cat特技、4个Scaredy Cat特技、8个Alley Cat特技、1个Pussy Cat特技

傍晚,猫女来到了海德尔的工厂。一直向前走,途中送一个保安进垃圾桶睡觉,然后借助最里面的墙爬上二层。这里要注意,二层有敌人哦。在这里的突出平台向左跳上横竿一路跳过去,途径一个集装箱后,猫女找到了Midnight,然后返回(下面有监视器和很多敌人,要是想练练拳脚就下去)。从刚才的那个平台往右走,会有三个柱子,从第二个和第三个柱子间跳上去(最里面的柱子那里有钻石)。向左走,在尽头借助铁丝网跳上去,但是要小心蒸汽。在第二个有蒸汽冒出的铁丝网那里往右走,然后向下跳(Jump+下),走到右面的墙角,这时就会有敌人在窗口伏击猫女了。爬上铁丝网,用鞭子解决那个在窗口探头探脑的家伙,再通过上面的悬挂点和铁丝网绕个圈,跳上更上一层的平台。从平台的右面上下去,踢飞一个敌人,拿起右面和左面的钻石后爬上去,再跳到对面去,利用铁丝网和悬挂点跳到四层平台。



建议你先把窗口的两个家伙搞定再进行下一步!在第一个窗口处向上爬,抽鞭子挂上悬挂点,向左上铁丝网,之后你会见到一个横竿,用鞭子挂在横竿上后再跳,上横竿,跳到最右面(左面平台有钻石)。然后一路挺进。小心平台上的监视器,干掉敌人后向右走,注意别掉下去,路上有两个钻石。之后就可以进入工厂内部了。





在熔炼炉的房间内先干掉两个警卫,然后尽快将监视器拆掉,再将机器踢毁,就会有一部分装置和熔炼炉组合起来。从墙角的高墙跳上二层(最上面有钻石)。在二层通过刚才移动的那个装置跳上前方平台,踢飞汽油桶,因为上面的高压气瓶被毁坏并引起连锁爆炸,另外一部分的熔炼装置也就启动了。别急着过去,向下回到地面,将此处的机器连踢三下,将它彻底破坏!然后如法炮制由刚才的路一直跳过去来到一个有电脑的平台上!用旁边杂物堆里的榔头砸坏电脑将门大打开。

从最高的一层慢慢下到底层,沿着路一直走就会来到一个大房间。打败里面的敌人后快速拆除三个监视器,否则会有很多麻烦。然后将监视器下方的两个开关分别打开。从第三个监视器的那个墙角爬上二层,捡起左面的钻石后往右面走,跳过刚才开动的那两个高台(收了路上的钻石噢),往右走跳墙上三层,再上四层,捡起钻石后过桥,不料桥梁突然断裂了!

用鞭子打开阀门,一路跳到最高处,再把那里的阀门打开,由原路下去,再跳到右面的平台,打开另一个阀门,从右面一直跳到最高处,打开最后一个阀门,将熔炼炉完全摧毁……

海德尔工厂关卡目标

施展:6个Wild Cat特技、2个Scaredy Cat特技、4个Alley Cat特技、1个Pussy Cat特技



先把眼前的紫色铁盖打开,钻进去就进入工厂了。在工厂的控制室,会有四个开关,只有按照一定的顺序打开才有效果,否则还会招来警卫。仔细观察地面,会发现原先工作人员的脚印,原来需要先将入口处门边的开关先打开,然后是控制台左面的开关,之后是控制台右面的,最终打开最里面的开关。开关打开后猫女发现外面的传送带开始工作了,借助传送带上的那些物品跳到对面,路上有两个钻石。一路打开两个开关,就可以来到生产车间。

"呼叫A-1,支援队抵达!现在安全了"保安边说边打开了防盗装置"全面进攻中",原来海德尔已经觉察到猫女潜入工厂了。



"准备好跟猫女玩耍了么?"可是猫女并没有被这点小把戏所吓倒。

这里就要注意了,红色的线一定不能碰!碰了就会有警卫出来惹事!在左边的开关是控制厂房灯的开关,不用管它,小心穿过防盗红外线,到对面去。使用处的罐子将前方的开关砸坏,解除防盗装置并打开一扇门。返回进刚刚打开的门,先把一楼左下角的开关打开,再连跳上二楼,二楼也有个开关。出门干掉一个警卫,跳上大厅的二楼打开开关,跳上三楼。在三楼先借助悬挂点拿到左面的钻石,然后到右面去。利用那些移动的大筒一直跳过去(路上有四颗钻石),这里有点难度,要有耐心噢。



打开两个开关一直走就会达到一个满是铁丝网和绿色雷射光的房间(房间正中有钻石),小心,碰到绿色雷射光就会掉生命!你的目的地就是左前方的那扇门。之后一路来到仓库的控制机房,机房里有两个开关用来控制摇臂,左面的控制摇臂的旋转,右面的控制摇臂的移动,猫女需要摇臂的配合来跳到对面,注意仓库里有很多钻石,慢慢收集。

这里先搬一下右面的开关,再搬两下左面的开关,出门跳到右前方的平台上!中间的跳跃都需要配合鞭子!打开右前方平台上的紫色地板,回控制机房。再把右面的开关搬一下,左面的搬两下。跳过两道防盗红外线,到右前方的平台那里利用刚才打开的地板跳上平台,再借助摇臂跳到右下方的平台上。

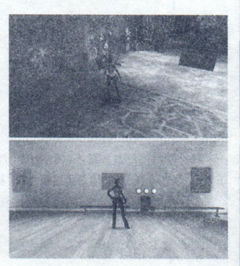
在那里猫女被一道激光墙搞得有点不知所措,看看周围,发现上面有悬挂点,借助悬挂点成功地越过了激光墙。在实验室,猫女发现斯拉维基博士已经被害了……

4、海德尔官邸 Hedare Mansion

海德尔官邸外围关卡目标

施展:20个Wild Cat特技、6个Scaredy Cat特技、5个Alley Cat特技、1个Pussy Cat特技

"由于斯拉维基已经死了,我最后一项未完成的工作就是解决乔治·海德尔,不过我相信他应该不会介意我的突然造访……"为了找到事件的最终答案,猫女只身来到了海德尔的宅邸。



在宅邸的外面,先往前走,把车库旁的一个敌人打倒后将旁边的开关破坏,打开一扇门。往回走,从房子的正门上墙,反身借助鞭子爬上路灯,跳进对面的小院子。破坏里面的开关打开房子的侧门,然后踢开大门从刚才打开的门进入宅邸内部。在宅邸内部先进行一场恶斗之后上二楼,解决另外两个小子之后,踢碎玻璃,把这里的开关连踢三次,

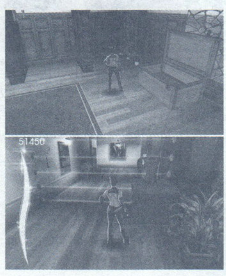
CATWOMAN

将对面的平台放下。从外面的箱子上借助横竿跳上刚才放下的平台，再由更高一层的横竿跳到三楼。从三楼的小平台一路往右面跳，然后出门借助鞭子跳到路灯上，进入整个大宅的配电房，用地上的扳子破坏里面的三台变压器，将大门打开。

进门后从右面墙没有长植物那部分爬上去，从天窗进入仓库，右转，在第二堆货物上面有钻石。出门将两个家伙踢进垃圾箱，然后一直走，有块钻石，进入刚打开的门，门的左右两面各有一块钻石。打败里面的保安，注意二楼的狙击手（有狙击手的楼下也有一块钻石），沿右面的路下去，打败里面的两个小伙子，小心监控器，收起最前面的钻石，然后从墙角跳上二层，清除那里的敌人，然后从阳台上跳出去收集房顶的两块钻石，再回去，跳到对面。

海德尔官邸内部关卡目标

施展：15 个 Wild Cat 特技、4 个 Scaredy Cat 特技、5 个 Alley Cat 特技、1 个 Pussy Cat 特技



在大宅内部，猫女刚一进去就已经被监视器看到了，先把前方的酒罐打开，用瓶子把右面的那个监视器砸坏，此时保安已经赶到，干掉他出门，在左面有钻石（有雷射光挡着，用鞭子）。前行，在你的左面有一扇窗子，打开它，Midnight 在里面。再用酒瓶砸坏监视器打开门进入书房。打掉书架垫脚，于是多米诺骨牌出现了……进入那个房间，收起钻石，扳下前方一本作为机关的书，打开一扇限时暗门同时也放出了两个坏蛋，将他们踢进箱子，然后再回刚才的房间再把机关开一遍，快速跑进去。收起右面的钻石，然后前行，可是却发现雷射光墙启动了。先把旁边的铁皮箱踢倒，钻到两道雷射光墙的中间，用酒瓶把前后两个监视器和左前方的电源控制盒砸毁！趁着雷射光不稳定的时候冲过去！

下面的影院厅里更是讨厌，海德尔居然使用地板作为控制门的工具！猫女一旦走下楼梯，门就会关闭！所以先把门口的开关打开，再跳上墙，来回跳跃到右侧（之前先把右侧楼梯下的电源控制盒踢毁，使雷射光不稳定），之后来到起居室。因为监视器，所以保安系统自动启动了瓦斯系统，把酒柜踢开，然后用里面的装饰砸开落地窗，进入屋后的小庭院。

先到对面用石头砸坏左面的电源控制盒，这之后水池就带电了，要小心哦！跳回原处，从平台的突起处爬上墙，反身跳上横竿，扒到对面的铁丝网上，打掉上面的花花草草，如法炮制跳到刚才砸电源盒的上方，再跳到右面，一直往右走，跳上一个类似于鸟笼的东西，向右移动，反身跳，一直跳到玻璃房顶上面（路上一共有三块钻石）。

打倒里面的两个守卫后就会来到一个摆有很多装饰的房间，猫女先把每一个装饰都移动了一下（如果不这样，等会儿就会有雷射光束阵充满整个房间），然后再踢毁左上角的电源控制盒，一阵混乱后整个个世界都宁静了……



进入大厅，完成一场艰难的车轮战，前两波的攻击要点就是把敌人引上二楼将他们踢下楼就可以了。第三波最困难，因为他们个个都是带枪的！要巧妙地利用楼梯左右的两个死角，逐个干掉他们。此后收起房间内的两块钻石进入刚打开的门（屋正中的需要借助吊灯），准备 Boss 战。

猫女刚刚进门就被海德尔的老婆用高尔夫球棍打到了脑袋，“我也很想露两手，可是现在没有时间，你老公在哪儿？”猫女并不想跟她纠缠。

“乔治很喜欢鞭子和皮衣，可是很抱歉你来晚了，乔治很喜欢鞭子和皮衣”海德尔夫人不依不饶。

“哼，哪个男人不喜欢呢？”猫女并不买账。

Boss 战：她进攻方式跟亚曼多一样，只是更加犀利一些，而我们的进攻策略也一样，利用两角的电视机和酒瓶花盆之类的东西，不一会儿这个爱美的女人就要躺倒在垃圾堆里了！

“好吧！你到底要什么？钱？还是我的钻石？无所谓！全部拿去吧！我们有保险。”被打倒的海德尔夫人求饶道。

猫女：“我要的只是证据，青春不老系列，那些已经装在罐子里面的毒药！”

“天哪！我的乔治他是无所不能的！”看来这个笨女人真的认为金钱是万能的！

“我也不差！他到底在哪里？”猫女不愿意放过这唯一的线索了。

海德尔夫人答道：“他去市区的表演中心观看今晚的‘水下’秀了。但是他一定会否认这一切……”

“但是不会太久！”猫女肯定地说完后就头也不回地走了。可是那个恶毒的女人似乎并不打算善罢甘休。

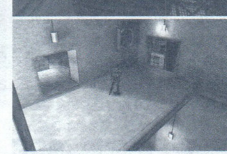
“猫女正前往表演中心，我要你们在她到达之前就解决掉她！”海德尔夫人恶狠狠地说。

5、表演中心 Performance Center

废弃建筑关卡目标

施展：8 个 Alley Cat 特技





开始先一直走，从楼梯上到二楼平台，借助横竿连跳，在三楼可以找到 Midnight，然后回身跳上四楼。继续向上走，猫女遭遇到了海德尔夫人布置在那里的狙击手。向着右前方狂奔，因为只有一条路能出去！可是要是想收集全部的钻石那就要多费点功夫了。不用害怕直升飞机的子弹，他们根本就打不到猫女，倒是那些狙击手挺可怕！注意图示处的路不好找，站在那里，然后向前跳爬上铁丝网往上爬就可以找到路了。在顶端处从左面的门出去有钻石，右面才是正路。

表演中心关卡目标

施展：25 个 Wild Cat 特技、8 个 Scaredy Cat 特技、4 个 Alley Cat 特技、1 个 Pussy Cat 特技

九死一生的猫女终于来到了表演中心，她先把右面地上的排风扇打开，将上面的气球吹上去，然后借助右面墙角的牌子跳上气球，气球的左面有钻石，右面的平台上有 Midnight。干掉冲进来的五个警卫后，右前方的门也会打开，里面有一个警卫，让他睡觉后，打开里面的开关，将升降机放下来，跳上二层捡起右面的钻石，然后依靠横竿跳到对面去，一直往左跳，直到尽头，破坏那里的开关将大厅正中的二层平台放下来，途中收起钻石并将一块活动地板打开，这将对后面的冒险有些帮助。往回走，到刚才有警卫出现的平台上往后跳上刚才放下的平台。从那里顺路连续跳跃到对面，干掉一个拿枪的警卫，跳到左侧，搬一下升降机的开关将升降机放下来，站上去后再搬开关，到三层去。干掉那里的一个警卫，左侧有一块钻石，然后到右侧，跳上四层破坏那里的开关将三层中央平台放下来。下去，将那里的一个守卫干掉，然后按照刚才在二层中央平台的跳法跳到对面，干掉两个警卫后就可以在演出《水下》的大厅里找到海德尔了。

“你喜欢我的指甲么？我刚刚才修剪的”猫女在海德尔的背后轻声说道。“我知道青春不老系列的真相，你为什么要卖毒药给这么多的女人？”



“什么？毒药……？”海德尔一脸无辜。

“致命的毒药！佩蒂发现了，你便将她杀人灭口！”猫女面对海德尔的无赖表现愤怒了。

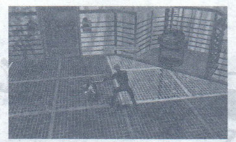
"我根本什么都不知道！"海德尔还是不肯承认。

这时汤姆龙警探闻声冲了进来，"汤姆龙警探！"猫女看到他便放开了海德尔。

"不准动！这次你逃不掉了！"汤姆龙说道。

"很显然，你并不了解猫的习性……"猫女根本就没把他放在眼里，迅速转身爬墙跑掉了，而汤姆龙只能眼睁睁的看着。

然后一直向前走，原本以为已经甩掉汤姆龙的猫女来到一个很大的平台，可是很快汤姆龙追上来了……



Boss 战：汤姆龙比较难对付，防守得实在是太好了！猫女在战斗中仔细观察，会发现左面有一个电源控制盒。先将那扇锁着电源控制盒的大门踢开，然后将控制盒踢坏，右上角的那个探照灯就是猫女的最强武器！将汤姆龙踢上去吧！可以减至少 1/3 的 HP！之后尽量把握好节奏，运用四角的舞台灯开关砸他吧！不久，汤姆龙被打败了。

"尝尝你自己手铐的滋味吧"猫女得意地说。

被铐在地面上的汤姆龙说道："你这个珠宝大盗真是很毒！"

"那是因为我也要生活~！"

"那太好了！现在我以杀人未遂罪逮捕你"被铐住的汤姆龙真的是很幽默！

"我并不想杀害乔治•海德尔。而且如果青春不老系列产品上市销售的话，那造成的死亡人数恐怕并非你能想象的。"猫女解释道。

"什么？化妆品能致死？证明给我看！"汤姆龙显然已经感觉到事态的严重性。

"要不是被你打断，我早就知道整个事件的缘由了！不过我会提供给你线索……"

6、海德尔总部 Hedare HQ

海德尔总部关卡目标

施展：15 个 Wild Cat 特技、4 个 Scaredy Cat 特技、8 个 Alley Cat 特技、1 个 Pussy Cat 特技

当天晚上，猫女为了调查清楚真相，再次来到了海德尔的家，"我已经把青春不老系列全部的全部都告诉了汤姆龙，他大概不会相信。现在我需要的是具体证据，那种海德尔也许会藏在家里电脑中或是保险箱里的证据……"。

"不用麻烦了，我已经把所有的档案、磁盘甚至是硬盘都销毁了。"猫女刚准备仔细搜索线索，就已经被海德尔夫人发现了，"青春不老系列必须如期上市！没有人可以阻止！斯拉维基不能，乔治不能，当然……你也不能！"。

"你杀了斯拉维基？"猫女已经察觉到这幕后的元凶可能并不是海德尔。

"没错。乔治是清白的……除了他自以为高贵的贱民生活……正是那让他变得毫无价值可言。他对我可以说是予取予求，想等我到了 40 岁再把我一脚踹开……"看着地上还有余热的乔治的尸体，海德尔夫人将一切都坦白了。

"人生是有很多不幸的，但不代表你也会变成那样啊！"猫女解释道。

可是海德尔夫人并没有听进猫女的劝解，反而恶狠狠地说道："我的故事是这样的，你尾随乔治从戏院回家，接着完成了你在戏院没有完成的计划……"，说完，她就将一把手枪砸向了猫女。猫女抓住手枪瞄准了她。

"放弃吧！这把枪没有子弹！你已经把子弹全部射进我老公的胸膛……"原来这一切都是她计划好了的，说着她阴笑着拿起电话并按下了通话键，"我们这一区警察的反应可是很快的！"

猫女见到如此情况只好先行撤退，现在唯一可能有线索的地方就只剩下海德尔公司的总部了……

猫女刚一进门就被一群训练有素的女守卫来了场车轮战，第一轮三个人，第二轮四个人，第三轮五个人，因为她们几乎人人都带有杀伤力很高的枪械，所以一定要配合鞭子和性感猫技能。在辛苦地完成车轮战后，右面平台上掉下来了一盏射灯将原本覆盖在角落的玻璃砸碎了，从那里爬上二层，之前先将大厅的两块钻石收入囊内。

在二层借助横杆和铁丝网爬上第三层，将那里的两个守卫踹下楼，然后到右面的墙角，从那里爬上墙，然后返身跳上横杆，再用一些里的跳跃跳上五楼。干掉五楼的两个拿枪守卫，往右走，踢碎尽头处的玻璃后向左跳。跳到六楼后，干掉两个守卫，用往返跳上横杆，然后在铁丝网上一直向左移动后跳上七层，收起那里的钻石后到最左面，踢碎那里的柜台后，打开里面的铁皮盖，Midnight 就在里面，然后进门。



在里面猫女看到了海德尔夫人和汤姆龙的谈话。

"一定是猫女杀害了斯拉维基，而且我当场抓到她站在我老公尸体旁边。你还想知道什么？"海德尔夫人开始栽赃陷害了。

"她杀人的动机！现在假定你想要消灭含有毒细菌的面霜资料，那才是真正的动机！"汤姆龙显然没有被迷惑并准备揭漏她的阴谋。

"我自己就一直使用那种面霜……你觉得我看起来'有毒'么，警探？"海德尔夫人一边狡辩一边准备挑逗汤姆龙。

汤姆龙一脸严肃地看着她说："骨子里……"。

海德尔夫人见到这些都没有作用，便摊牌了"好吧，我应该告诉你青春不老系列是有些额外功效的。"说着便用手卡住了他的脖子，汤姆龙举枪反抗，可是那并没有什么作用，海德尔夫人还是枪伤了汤姆龙，这时猫女及时现身。

"哇！看看这是什么风把这只小野猫也吹来了。快滚开！要不然一枪把你的脑袋也打开花！"海德尔夫人威胁着、咆哮着。可是见猫女并不为所动，就转身逃跑了。

已经负伤的汤姆龙对猫女说"我没事儿，现在可以请你帮我狠狠教训她吗？"

猫女轻轻一笑，将一个肯定的眼神抛给了汤姆龙。

开始先尽量快地将仓库里面的箱子都踢碎，以免影响随后的战斗。之后，有一大群女守卫出现向猫女疯狂射击，一旦被打倒就很难再逃脱了，所以一定不能停下，要连续的跳来跳去，直到她们将墙壁上的两个音箱打下来。爬上刚才有音箱的墙面，用鞭子将那里的一个开关打坏，砸坏前方的门，冲进去（如果 HP 充裕的话，这个房间的两角有钻石）！进去后先从左面的墙翻身跳上有铁丝网的转轮，然后再跳上前方的转轮越过那道障碍。一直走，来到另外一个仓库，将左侧墙边的一处箱子踢碎后发现后面藏有一个开关，打开它将上面的一幅巨型海报放下来，借助它跳上横杆再跳上二楼，将这里的箱子都踢开，下面藏有工具箱，用工具破坏左面的排风扇，然后钻进去。一路下去后会遇到相似的两个转轮，用相同的方法跳到对面。出去后就可以找到穷途末路的海德尔夫人了。

Boss 战：这是第二次跟这个坏女人对决了，她的身手比较敏捷，一定要控制好节奏，在她的 HP 下降到一定程度后，她会退到外面的天台上继续打斗，并踢开一个装满爆炸瓶的装置，这时一定要小心，多多利用身边的杂物，这个比直接攻击效果要好得多！特别是附近的电源控制！



战斗结束后，汤姆龙带着警员赶到了天台，看着已经跌下楼重重摔在直升机坪台上的海德尔夫人，对猫女说："剩下的我来应付就好了。"然后转身向警员说"你们快去清理整栋大楼，包围附近所有的道路。"

"现在我应该已经可以替自己洗清杀人的罪名了吧？"猫女指指楼下的海德尔夫人。

汤姆龙笑道："别忘了，你还有偷盗罪的前科。"

"我会归还那些珠宝的！现在你不必再追捕我了吧？"

"是啊！至少在公务方面不会。"汤姆龙笑笑。

猫女明白了他的意思，说道："嗯！看来这将是一段美好友谊的开始……况且我还救了你一命。按道理来说，你应该给我一个吻……"

"没问题，只是……你能不能摘下你的面具，这样有点……"

猫女摘下面具，两人紧紧的相拥在一起……■



CATWOMAN

太閤立志伝V TAIKO-RISSHIDEN 中文版 完全心得资料手册

文/浪子韩柏

随着繁体中文版的发售，相信各位玩家们对《太阁立志传V》的基本操作已然没有障碍了。为方便大家更好的游戏，我们下面将对游戏玩法作深入探讨，为大家带来各种有价值的心得和资料。



一、町物产一览：

无论是何职业，钱是万万不能没有的，经商是财源广进的重要手段。我们在此列出全商品列表，各位玩家就能有的放矢去购买了（注：括号内的商品为投资后产出商品）。

表1：全商品列表

町名	规模	交易品
宇须岸	小	昆布 盐 酱油 俵物 木材 牡蛎（玛瑙）
土崎湊	小	味噌 酱油 酢 漆器 紫根 铜（春庆涂）
花卷	小	昆布 酢 小豆 鋳物 炭薪 铁
弘前	小	昆布 酢 油 木材 紫根 硫黄
会津	中	纳豆 味噌 蜡烛 酢 青芋 油
酒田	中	蒟蒻 酱油 青芋 木材 鋳物 红花
仙台	小	沙丁鱼 海苔 盐 味噌 砚 铅
金泽	小	莲根 味噌 茄子 酢 漆 生丝
敦贺	中	盐 酱油 酢 荞麦 俵物 纸（鸟子纸）
富山	小	胡瓜 味噌 油 炭薪 铅（硝石）
直江津	小	盐 沙丁鱼 牛蒡 味噌 青芋 漆
轮岛	小	盐 酢 青芋 漆器 漆 木材（轮岛涂）
足利	小	莲根 味噌 酢 炭薪 茜 铜
厩桥	小	蒟蒻 茄子 酢 油 木材 生丝
鹿岛	小	纳豆 茄子 油 漆器 炭薪 铜（春庆涂）
江户	大	海苔 牛蒡 大根 酱油 油 铜
小田原	大	盐 大根 味噌 漆 木材 纸
木更津	小	牛蒡 酱油 莲根 味噌 油 山桃
佐仓	小	里芋 酱油 味噌 酢 炭薪 蓝
甲府	中	葡萄 酢 炭薪 木材 山桃 铜（水晶）
小诸	小	牛蒡 大根 味噌 荞麦 酢 木材（梨）
诹访	小	大根 味噌 麦 油 炭薪 木材（梨）
松仓	小	大根 味噌 茄子 漆器 木材 炭薪（春庆涂）
冈崎	小	盐 酢 味噌 绵花 油 陶磁器（濑户烧）
骏府	中	沙丁鱼 盐 胡瓜 莲根 酱油 茶（鲷）
浜松	中	沙丁鱼 纳豆 盐 柴鱼 酱油 味噌
井之口	小	味噌 酢 石灰 纸 炭薪 木材（美浓纸）
大湊	中	盐 柴鱼 油 红花 木材 铜（伊势海老）
清洲	小	海苔 盐 酱油 蜡烛 针 陶磁器（濑户烧）
今浜	小	麹 味噌 酢 青芋 木材 陶磁器（信乐烧）
小浜	小	里芋 沙丁鱼 盐 味噌 酢 油（牡蛎）
龟山	小	荏胡麻 小豆 酢 炭薪 木材 生丝
京	大	牛蒡 小豆 荏胡麻 油 茜 茶
目加田	小	酱油 麹 味噌 酢 木材 陶磁器（信乐烧）
石山	大	大根 味噌 酱油 油 炭薪 纸（鸟子纸）
雑贺	小	酢 漆器 蜜柑 木材 炭薪 砚（根来涂）
堺	大	麹 酱油 油 针 石灰 硫黄
奈良	小	莲根 酢 味噌 麹 青芋 笔
赤间关	中	盐 漆 炭薪 陶磁器 砚 铜（萩烧）

出石	小	里芋 味噌 木材 蓝 铁 硫黄 (银)
鸟取	小	里芋 盐 酢 酱油 油 铁
松江	小	荞麦 蜡烛 油 炭薪 纸 铁
温泉津	小	里芋 沙丁鱼 味噌 酢 陶磁器 铁 (银)
厳岛	小	里芋 味噌 油 针 笔 木材 (牡蛎)
长船	小	茄子 酱油 酢 炭薪 木材 陶磁器 (备前烧)
尾道	中	盐 蒟蒻 酢 油 针 铅 (畳)
仓敷	小	大根 盐 味噌 酱油 木材 铁
津山	小	牛蒡 茄子 小豆 酢 炭薪 木材 (栉)
姬路	中	大根 盐 味噌 荏胡麻 酱油 纸 (杉原纸)
今治	小	盐 大根 味噌 蜜柑 木材 铜
浦戸	小	盐 柴鱼 味噌 酱油 石灰 蓝 (土佐绀)
鸣门	小	大根 盐 酱油 炭薪 蓝 陶磁器
丸亀	小	盐 酱油 油 绵花 木材 炭薪
小仓	中	沙丁鱼 味噌 青芋 油 炭薪 紫根
博多	大	盐 味噌 油 荞麦 炭薪 茜
平戸	中	酱油 酢 俵物 油 陶磁器 铁 (烟草)
府内	中	大根 沙丁鱼 酢 炭薪 木材 硫黄
柳川	小	海苔 茄子 味噌 酱油 酢 蜡烛
油津	小	里芋 沙丁鱼 柴鱼 味噌 油 炭薪
鹿児岛	中	盐 柴鱼 酢 青芋 绵花 硫黄 (唐芋)
鹿屋	小	沙丁鱼 盐 味噌 酢 俵物 木材 (烟草)
八代	小	莲根 味噌 酢 木材 铅 硫黄

二、隐藏的二次加工商品

本作中加入了新的商品合成系统，两种贩路上的商品如果合适，就可以组成新的商品，这样的合成商品是独一无二的，利润可观。其组合关系如下。

表2:合成商品全表

加工品名	合成条件
鮨	麹+（鱼系）
色纸	纸+（染料系）
扇子	纸或色纸+木材
火药	硝石+硫黄
棉布	绵花+（针或染料系）
枕(头)	绵布+炭薪　炭薪+麻布
绢织物	生丝+（针或染料系） [注：西阵织：京都限定 加贺绢：金泽限定 博多织：博多限定 结城绸：佐仓限定]
油纸	油+纸　纸+棉花
麻布	染料+纤维 针+纤维
粕渍	麹+（野菜系）
灯笼	纸+蜡烛
甜点	红豆+砂糖
唐伞	木材+油纸
生药	朝鲜人参（海外）+山桃

三、经商心得

经商赚钱是游戏中最主要的活动之一，贱买贵卖是经商的不二法门（提示：不要购买单价过低的商品，因玩家的商品携带量有限，单价低，虽然利润比高，但基数太小，利润比再高，也是小钱。还是单价高，绝对价差高的商品才能赚大钱）。

首先，作为一个好的经商者，你的算术等级肯定应该满四级，然后，当你查询交易品价格的时候，你就发现，虽然无法浏览某一商品的具体价格，但大概买卖价格是没有问题的，分为：便宜、普通、高昂。另外，在本月内，你曾经交易过的町的商品价格都会明细列出。其实这就足够了，根据对买卖价格的高低不同，你就可以在买价为"便宜"的町购买某种商品，去卖价为"高昂"之地卖出。基本上没太大问题，当然，还要利用交涉的小游戏，尽量为自己争取到更大的折扣。我曾经以足轻路线的木下做过实验，运用这个方法，启动资金5000贯，30天后，除去本金，获利达52000贯。

其次，可以利用供需关系，变被动为主动，对全国的各町的基本情况进行查询，了解其城市现在最需要的何种商品，具体操作办法为：查看"情报"→"据点"→"一览"→"町"→"需要增加品"。然后再去此商品的最便宜的产地购买，接着拿到这里来倾销就可以了，这是一个主动出击的营销手段，利润非常可观哟！

最后，说说初期赚钱的一些基本常用的贸易路线：京（茶、茜）→清州（针、陶瓷器），杂贺（纸、柑橘）→界（硝石）。这两条线路距离比较近，节省体力，可以用于在游戏初期挣一些启动资金。

■发财大补贴：炒卖军粮

1、普通军粮倒卖法（受时间价格限制很小）：

无论是购买还是出售军粮，首先，接到任务，存档。然后以主城为中心，到附近的町去进行米价调查，一般来说，调查6、7个大地区的就可以。这时，你就可以比较出各地之间的价格差异。记下5个收购价最高的町，2个购买价最低的町，只要有一定价格差距就行，比如：最低500的买入价，最高580的卖出价就可以开始启动。看完价差后，提取刚才的存档，省下几百贯咨询费，然后开始贱买贵卖吧！为什么要多记忆几个收购价高的呢？因为你每次对一町最多销售10千石粮食，不能像四代里那样全倾销。经过这样多买卖几次，在一个任务的两个月时间内，你可以获得利益2~4万贯！

2、超级投机倒卖军粮法（需1万贯启动资金）：

有了大约1万贯左右，在附近找个米便宜的地方，买1个单位的米，然后马上卖掉；再买1单位的米，再卖掉。如此反复，直到米价掉到340，这是系统内定的最低米价，还等什么，大量购入吧！然后找个最近的町，把米卖掉，再回来买米，再找地方卖……直到米价涨上去。大约能赚到4万左右后，然后就可以大炒了。还是一样先把米价压到340，买米。换一个町，卖米卖到无利可图，然后压价到340，买米。再换一个町……交差后，自己至少可以剩下5万，作为下次的启动资金，这样下次任务就可以赚到至少20万，再也不愁没钱花。



一、各大流派

本作首次引入剑道流派的概念，非常符合真实的日本历史，也让玩家体验到了流派的魅力。如果你武艺有成，还可以自创门派，很有趣。而且，游戏中一些特殊的技能卡片，只能是同流派中人才可以学习，所以，为了提高自己的能力和特技水平，加入相应的流派是必然的，下面列出所出现的流派（注：有的流派还有分支流派，但是同源，从下面的列表可以看到剑道的沿袭）：

1、中条流

创始人：富田势源

师从流派：富田景家（中条流）

门下高足：钟卷自斋（中条流）、川崎钥之助（东军流）、长谷川宗喜（中条流）、山崎左近将监（中条流）

2、一刀流

创始人：伊东一刀斋景久

师从流派：钟卷自斋（中条流）

门下高足：小野次郎右卫门忠明（小野派一刀流）、古藤田勘解由左卫门俊直



（唯心一刀流）

3、小野派一刀流

创始人：小野次郎右卫门忠明

师从流派：伊东一刀斋景久（一刀流）

门下高足：逸见义年（甲源一刀流）、小野忠也（忠也派一刀流）、沟口正胜（沟口派一刀流）

4、佐佐木严流

创始人：佐佐木小次郎

师从流派：钟卷自斋（中条流）

5、阴流

创始人：爱州移香斋

师从流派：不详

门下高足：爱州元香斋（阴流）

6、新阴流

创始人：上泉信纲

师从流派：爱州元香斋（阴流）

门下高足：丸目藏人佐长（新阴泰舍流）、柳生石州斋宗严（柳生新阴流）、奥山休贺斋公重（神影流）、上泉常陆介秀胤（上泉流军法）、上泉主水正宪元（会津一刀流）、狭川甲斐守助贞（狭川新阴流）、神后伊豆守宗治（神后流）、野中新藏成常（新神阴一円流）、羽贺井一心斋（羽贺井流）、疋田文五郎景兼（疋田阴流）、宝藏院胤荣（宝藏院流枪术）、松田织部之助清荣（松田派新阴流）

7、新阴泰舍流

创始人：丸目藏人佐长

师从流派：上泉信纲（新阴流）

门下高足：东权右卫门正直（新阴泰舍流）、颖娃主水（新阴泰舍流）、仁礼佐渡守（新阴泰舍流）、藤井六郎太统长（新阴泰舍流）

8、柳生新阴流

创始人：柳生石州斋宗严

师从流派：上泉信纲（新阴流）

门下高足：木村助九郎（柳生新阴流）、庄田喜左卫门（庄田心流）、出渊平八（柳生新阴流）、村田与三（柳生新阴流）、柳生兵库介利严（尾张柳生新阴流）、柳生但马守宗矩（江户柳生新阴流）

9、神影流

创始人：奥山休贺斋公重

师从流派：上泉信纲（新阴流）

门下高足：小笠原玄信斋长治（真新阴流）

10、宝藏院流（枪术）

创始人：宝藏院胤荣

师从流派：上泉信纲（新阴流）

11、新当流

创始人：冢原卜传

师从流派：冢原土佐守安干（天真正传神道流）

门下高足：足利义辉（新当流）、鹿岛左卫门尉盛干（鹿岛神道流）、北田具教（新当流）、吉川春常（鹿岛新当流）、斋藤传辉坊胜秀（天流）、佐野天德寺了伯（新当流）、冢原彦四郎秀干（新当流）、细川幽斋藤孝（新当流）、本间勘解由左卫门（本间流）、真壁暗夜轩氏干（霞流）、松冈兵库头则方（新当流）、诸冈一羽常成（一羽流）

12、霞流

创始人：真壁暗夜轩氏干

师从流派：冢原卜传（新当流）

门下高足：樱井霞之助（霞流）

13、天流

创始人：斋藤传辉坊胜秀

师从流派：冢原卜传（新当流）

门下高足：村上权左卫门（村上天流）

14、二天一流

创始人：宫本武藏

师从流派：宫本无二斋（当理流）

15、京八流

创始人：吉冈宪法直元

师从流派：鬼一法眼（传统流派）

门下高足：吉冈清十郎（京八流）、吉冈传七郎（京八流）

16、马庭念流

创始人：樋口又七郎定次

师从流派：友松六左卫门尉氏宗（念流）

门下高足：樋口赖次（马庭念流）

17、深甚流

创始人：草深甚四郎

师从流派：不详

18、示现流

创始人：东乡肥前守重位

师从流派：赤坂弥九郎，即善吉和尚（天真正自显流）

门下高足：长谷场四郎次郎（示现流）、药丸兼陈（示现流）

19、微尘流

创始人：根岸兔角

师从流派：诸冈挥鹄（一羽流）

门下高足：长谷川玄卜（棒术微尘流）

二、各剧本流派师匠位置：

表3：各剧本流派师匠位置：

师匠	流派	位置
	第一剧本	
伊藤一刀斋	一刀流	佐仓町
师冈一羽	一羽流	鹿岛町
冢原卜耘	香取神道流	鹿岛町
钟卷自斋	钟卷流	金泽町
上泉信纲	新阴流	长野家→箕轮町
柳生宗严	柳生新阴流+新阴流	奈良町
富田势源	中条流	朝仓家
林崎甚助	林崎梦想流	酒田町
宝藏院胤荣	宝藏院流	奈良町
吉冈宪法	吉冈流	京町
	第二剧本	
伊藤一刀斋	一刀流	佐仓町
一羽流	师冈一羽	木更津町
稻富佑直	稻富流	一色家
冢原卜耘	香取神道流	鹿岛町
钟卷自斋	钟卷流	金泽町
上泉信纲	新阴流	厩桥町
杉之坊照算	自由斋流	根来里
林崎甚助	林崎梦想流	酒田町
宝藏院胤荣	宝藏院流	奈良町
柳生宗严	柳生新阴流	奈良町
吉冈宪法	吉冈流	京町

第三剧本		
伊藤一刀斋	一刀流	佐仓町
一羽流	师冈一羽	鹿岛町
稻富佑直	稻富流	一色家
真壁氏干	霞流	佐竹家
伊藤転鬼坊	香取神道流	足利町
钟卷自斋	钟卷流	金泽町
足田丰五郎	新阴流	石山町
杉之坊照算	自由斋流	跟来里
丸目长惠	新阴体舍流	相良家
林崎甚助	林崎梦想流	酒田町
宝藏院胤荣	宝藏院流	奈良町
柳生宗严	柳生新阴流	奈良町
吉冈宪法	吉冈流	京町

三、剑法速成：

很多人以为一个月只能学一招剑技，其实不然，可以通过朝秦暮楚入门法破除此禁咒。以奈良町为例：该处有两个道场——宝藏院和柳生。先和柳生亲密至一心半即可入门，学得剑技后再到宝藏院处搞好关系，也是一心半入门，又可以学一招枪法，随后回到柳生道场，入门学招——禁忌破除。如此循环，一个月拿四张毕业证书都不在话下（在近畿就有四个师傅，关东一带又有四个）。

另外提醒大家，一是拿道场师范的人物卡，快捷的方法是武器鉴定，平均鉴定五件未知武具——或者是师傅索要的鉴定费低于5贯时再鉴定一件——就能引起师傅的自讨死路之欲望了。战胜其就可以得到人物卡；对于上泉信纲和他侄子，可以趁长野家未灭时赶紧去喝茶，喝两次他们就会提出和你对战。二是柳生的新阴流，在其自创流派之前，你去拜上泉为师，在柳生那不用入门就可以学，甚至在其自创新派以后也不用入门，照样拿柳生新阴派的印可状出师。



一、长谷川等伯：

7等：四季山水画，挂轴，魅力+10。

6等：飘沾图，挂轴，魅力+5；宋林院屏风，屏风，魅力+6。

5等：智积院枫图，屏风，魅力+2

二、本阿弥光悦：

6等：鹤图下绘和歌，挂轴，魅力+5；不二三，茶碗，魅力+5。

5等：草花下绘和歌，挂轴，魅力+1；松鹰图，挂轴，魅力+1；七里，茶碗，魅力+2。

三、狩野永德：

7等：洛中洛河图，屏风，魅力+8。

6等：唐狮子图屏风，屏风，魅力+5；蒙古袭来绘词，挂轴，魅力+5。

5等：桧图屏风，屏风，魅力+1。

四、行动商人：

7等：村正，刀剑，武力+13；正宗，刀剑，武力+12

6等：备前长船兼光，刀剑，武力+7；菊一文字，刀剑，武力+6；大典太，刀剑，武力+1；飞槌，锁链，武力+6；金小札色々威，具足武力+1；日本号，枪，武力+10；佐藤太之弓，弓，武力+10；帝炽粟毛，名马；放生月毛，名马

5等：日月流星，苦无，武力+3；赤系威肩白铠，具足，武力+1；京信国，枪，武力+2；镇西八郎之弓，武力+8；小云雀，马；白石，马；星崎，马；会津黑，马

□特别说明：行商人的秘密

行商人一般只卖三种东西：烂货（0~4级，其中3级4级的东西很少）、町商处买不到的好东西、以及死人（或未登场人物）的东西。开始游戏时，持有武将没挂的话，东西永远到不了商人手里，就算游戏进程中挂了也只能在行动商人那里买到。比如鬼丸，足利义辉死之前就哪里都买不到，如果游戏中足利义辉死了就能在行商人那里买到，而霸王之章能在商人那里买到，因为游戏开始前他就死了。



本作的人物卡片高达800张，比四代的600多张还多了25%，得到所有人物的卡片是非常难的。喜欢偷懒的可以去patch.ali213.net下载全卡片补丁，而在此，我们只列出比较重要和有特色组合的人物卡片。人物卡片的获得。除了自己关系高，有本人赠送获得以外，分为三大类：

第一类：需要选择特定的人物进行游戏才可以得到的主人公卡：

表4：主人公卡大全

主人公卡	使用人物	事件
石田三成	丰臣秀吉	当上今浜城主后、今浜町民家找到石田三成。
大内义长	毛利元就	剧本1严岛之战之后、攻下山口城
今川义元	织田信长	剧本1桶狭间之战后获得
织田信长	九鬼嘉隆	剧本1岐阜城改名后発生，然后大凑町行，得到滝川一益帮助，然后岐阜城行，见织田信长的主人公卡片入手
真田昌幸	真田幸村	在太平之章，使用真田幸村通关、杂贺町居住后，等到昌幸死亡。则其主人公卡入手
陶晴贤	毛利元就	使用1554年剧本开始、严岛之战胜利后
竹中半兵卫	丰臣秀吉	半兵卫劝诱成功后自动获得
丰臣秀长	丰臣秀吉	当上足轻大将后，到清州找秀长加入
蜂须贺正胜	丰臣秀吉	墨俣筑城事件成功后获得
毛利元就	三子任一	毛利隆元、吉川元春、小早川隆景，三箭之矢事件发生后
千利休	任何人	二条城的茶会发生获得

第二类：需要收集齐一定武将组合后自动到手的：

宇喜多直家：宇喜多家三大老（冈利胜、长船贞亲、户川秀安）

大友义镇：大友三老（臼杵鉴速、吉冈长增、吉弘鉴理）

国司元相：三国司（姉小路赖纲、一条兼定、北畠具教）

佐久间盛政：府中三人众（佐佐成政、前田利家、不破光治）

真田信繁：赤备えの伝统（饭富虎昌、山県昌景、井伊直政）

武田信玄：武田四名臣（高坂昌信、内藤昌豊、马场信房、山県昌景）

武田义信：战国三弹正（高坂昌信、真田幸隆、保科正俊）

德川信康：冈崎三奉行（本田重次、高力清长、天野康景）

丰臣秀次：丰臣三中老（堀尾吉晴、生驹亲正、中村一氏）

三好长庆：三好三人众（岩成友通、三好长逸、三好清海）

毛利元就：毛利三矢（毛利隆元、吉川元春、小早川隆景）

龙造寺隆信：龙造寺四天王（成松信胜、江里口信常、百武贤兼、円城寺信胤）

第三类：同名武将，只要收集了同名武将其中的一个，其它自然会获得：

表5：同名武将大全

伊奈忠次　伊木忠次　酒井忠次	中野宗时　原田宗时
塙直政　堀直政　井伊直政	佐竹义昭　足利义昭
伊木忠治　伊奈忠治	屋代景赖　石母田景赖
波多野秀治　堀秀治	留守政景　长尾政景
南部信直　熊谷信直	姉小路赖纲　矢沢赖纲
曲直濑道三　斉藤道三	成田长泰　平野长泰
岛津义久　尼子义久　佐竹义久	木曽义康　里见义康

伊地知重秀　铃木重秀	大道寺政繁　上条政繁
关盛信　仁科盛信	六角承祯　三好实休
上泉信纲　真田信纲　鲑延秀纲	松仓重信　林崎甚助
三村元亲　长宗我部元亲	三好政胜　结城政胜
前波吉继　大谷吉继	大友亲家　江村亲家
花房正成　稻叶正成　内藤正成	国司元相　平贺元相
浅利胜赖　武田胜赖	伊东义佑　赤松义佑
德川信康　后藤信康　安宅信康	肝付兼続　直江兼続
酒井忠世　大久保忠世	出浦盛清　赤穴盛清
鸟居忠吉　松平忠吉	土井利胜　冈利胜
小浜景隆　温井景隆	一色义清　村上义清
直江景纲　片仓景纲	一色义道　小野寺义道
丹羽长秀　安田长秀	岛津义弘　里见义弘
成松信胜　织田信胜	真田信繁　武田信繁
浅井长政　浅野长政　黑田长政　山田长政	



一、商人之路（示范人：堺的纳屋下的实习商人）

作为一个实习商人，初期只能买卖枪炮、营造市场，以及回收贷款。这个阶段主要是利用口才和算术倒买倒卖，顺利的话，主人给你的三千贯很快能变为几万贯，有了这笔钱就可以去买很多值钱的玩意了。

之后升级为手代，可以进行高利贷和劝诱工作。劝诱就是拉拢浪人为商会服务，不一定成功，你最好随时留意经过的浪人，给他们送点东西，保持一开始就有一颗心的好感度，之后要你在两个月内去拉，通过喝茶或送礼，把好感变到一颗半心以上。这时如果你口才好，可能一下子就拉过来了。不过这个工作功勋值不高，只有80点。另外还有"军资金赠与"（给忍者里和水军送钱），你大可以送得超额，功勋值多些。

在升为番头后，可以从事"送上"，让商会成为某大名的御用商人。这往往是有某家老推荐的，需要从事"送上"去给该家老送钱，也可以象军资金赠与一样多送钱，这个最高功勋值可达200。

在商会工作期间，有两件事情必须坚持进行。一是学习，推荐学习礼法（在严岛、京、甲府的寺院）、辩舌（可以向自己的下属辩舌4级的学习，在从事工作期间口才也可以升级，不过这个时候没有拿全所有的卡片，还必须向细川藤孝学习，可以拿到一张卡片）、矿山（向大久保长安学习）、开垦（在南蛮寺修练）、建筑（找4级的建筑师学，例如安井道顿）。这些技巧和相关的卡片在后面争夺商业圈的比赛时非常有用。

二是拉人，一些重要的人才必须网罗到手，不仅可以向他们学习技能，更关键的是，他们在争夺商业圈时是你得力的帮手。这些人才包括早期的木下兄弟、蜂须贺小六、小早川隆景，蒲生赋秀（即蒲生氏乡），村上水军的鹤（各项原始指数相当高的漂亮MM哟）、金森长近（开始在井之口镇）、神屋宗湛、西川仁右卫门、淀屋常安、市之允、前田玄以、长束长家、五兵卫、亀太郎、义兵卫、太久保长安，还有黑田和竹中、石川数正、岛津义久、本多正信，以及后面出来的伊达政宗。这些人在争夺商业圈时可以根据他们的能力挑选出战。一般来说，这些人才的能力以算用、辩舌、礼法、建筑、开垦、茶道等内政技能高者优先。当然，即使招到门下，也要以先培养为主。

在商会锻炼期间，会有人来找你，第一次是要你买"伊势海老"（虾），在大凑之町投资到一定程度就会出现，第二次是要你买"信乐烧"，只要把今滨，或者目加田镇随意一处投资到一定规模就会出现。第三次是在大凑的酒店里，要你去买海老、鲷（需要将冈崎镇投资到投资到一定程度）、牡蛎（将严岛、小滨投资上去就有了，不过时间较长，也可以在最北的宇须岸町买到）。第4次是要你去去买"鮨"（就是腌制生鱼片），这个是二次加工商品，需要"麹+（鱼系）"，其实很简单，需要做店长后才能开发，比如把界（麹）和大凑（柴鱼）投资上去组合商路就有了。每次任务完成，会有声望的提高以及一些好东西，比如7级的茶具。第五次是去买"备前烧"，这个只要对长船町投资就有了。最后一次是要你去买吕宋（菲律宾）出产的新特产——玻璃，这需要对吕宋投资，你可以直接去和坊津水军搞好关系，从那可出海到吕宋，然后一次投资3~4万，下次再去，购买回玻璃即可。

在商会工作期间，难免要在路上遇到贼，除了买好刀好剑，勤练剑术外，最好还是要学习医术，学会"止血"、"伤药"，在战斗中可以补给，连续作战。在战斗中还能使用"钱投"及"袖落"（这个勤学算术到4级可以学到）干扰敌人，乘机逃走或者进攻。要是功夫力不够，还是在酒店花钱请保镖（分别为5贯/60日，10贯/60日，500贯/60日，当然他们的功夫也是与薪水成正比，你自己根据需要选择）。

工作中的任务——买大筒，可以到锻铁屋买，不过数量少，时间长。可以向南蛮寺捐赠，学习他的技能，提高好感度，到了3颗心，一次捐款2000贯以上，连续两次后（如果你特别吝啬，可以连续50次捐献1贯）可拿到介绍信，这样即可去南蛮会馆买大筒了。京町和府内町有南蛮寺，介绍信分别对界和平户的南蛮商馆有效（界的商人是《大航海时代Ⅳ》中的葡萄牙的卡斯特路，平户商人则是荷兰的丽璐），不过要想买大筒，要先买他们一堆垃圾，提高好感度到3颗心才能买大筒以及价值高的南蛮物，后面丽璐还会为吕宋的信息来找你，同样的方法适合在商会买好东西。

在商会工作期间，还会遇到你的老板在信长进入京都后给他送钱，一次评定时要搞2万贯，很容易搞定，之后老板会带你去见信长。在商会工作期间还会有老板要开辟新的商业圈，带你去和别的商会竞赛，你可以从这里摸索如何配置合理人手，在竞赛中取胜，拿到该区域的商业经营权的一些诀窍。担任番头的日子是漫长和苦闷的，耐心熬吧，等到老板的商业圈一扩大，你终于一跃成为支配人，要管理分店了。

在经过了漫长的煎熬之后，终于被外放成为支配人了。这和足轻路线被任命为城主、国主是一个道理，不过商人要开放的多，最后他会放你这支店外飞，成为独立的商会，甚至和他一起竞争商业圈的经营权。成为分店店长之后，你原来手下的人可以一股脑带过去，而且还可以向老板再要几个人，剩下的人才资源到浪人、忍者里、海贼以及大名那边去拉吧（可以你去拉，也可以你手下的番头去劝诱）。分店是独立经营，每年上缴总店一定利润，从而有2000多点的功勋。不过这个需要你自己经商增加分店的收益，让手下放高利贷等方式收回足够的钱。

等到可以建立贩路，就有稳定的收益了。在分店经营期间，路上会遇到一些行商人，他们向你兜售一些东西，其中最关键的是文引（到釜山去的渡海通行证）、日字勘合，本字勘合（到宁波的渡海通行证，其实只要有前者就够了，后者是对付倭寇的），还有渡航朱印状（去吕宋必须要有的），以及朝鲜国书和吕宋的交易证，这些证书有的在如松阪重信、岛津义久、毛利元就等大名身上，有的在海贼手中，都可以派忍者去偷，运气好的话也可从行商人处买到，鉴别出来即可使用，还有的是你独立成为商会时老板给你的。当然，前提是你要和水军搞好关关系，主要是岛津家、大友家所在岛的两个水军，因为出海是从他们这里出去。你可查看商会与海贼关系，当红的条接近消失时可以向他们付钱出海，开始只能去那霸，等到你拿到上面几个证后，可以去釜山、宁波和吕宋。每次海外贸易赚的都够你花的，不过比较费时间。

分店店长（注：支配人没有自己开分店的权力）每年年末要上交5000~20000贯钱。在功勋到了15000以上时，总店店长告诉你，可以独立开店了。胜利的起点终于开始了！为自己的商人组取名，原本由店长派来的帮手会回到本店，所以开店之初最重要的是挖角，绝大部分的商人可以说是见钱眼开，一挖就来，面对金块攻势毫无义理可言……选择店铺的位置也要注意，最好是选择有铁匠铺的町，这样每个月可以获得一定数量的铁炮。

想要扩大经营范围就必须拓宽眼界，在持有外交文书时可通过海外贸易获得更多的利润，选择一些有大型船的水军砦进行外交投资，亲密度高了后就能远航了。还有一个办法就是建立贩路，进入町的座，可以选择建立贩路，每条贩路的利润都可以看到，从中挑选一个相对安全并且利润丰厚的路线，建立贩路时要选择护送的势力，选择一个实力较强的忍者里或水军砦即可。建立贩路的同时，要投资贩路两端的町，使其具有更大的规模和更多更昂贵的特产品，才能收到更多的利润。注意，设立分店就可以增加贩路，但有数量限制，10几家分店设置完成后，你不能再依

靠增加分店来增加商路了，而应提高每条商路的收益来增加收入，从个人经验来说，海外贸易才是最赚钱的，我现在的商路都是月收入2万以上的海外贸易线，每月收入超过60万。

商人的最终目标是取得全国15个商业圈的经营权，可在查看势力中观察每个商会会后面的数字，这代表它拥有经营权的商业圈数目，自己当然一开始是0。还有势力中大名的信息，了解大名的御用商人对它的贡献度，最大为15，你可以在中间有一份额，如果没有这个份额就无法参加商业圈的竞争。要想争夺商业经营权，需要成为该区域内强力大名的御用商人，而要想取得御用商人身份，需要讨好大名居城里的家老，跟他好感度到了三心，再送他一个喜欢东西（有时要送两三次），他会自动提出帮你在大名面前讲话，做御用商人，需要若干钱。同意后就成为御用商人，在大名的份额中有3份，即3/15，要排挤别的商会的分额，可以给大名捐钱，一次提高1点，或请家老给你说好话。当然你对大名的孝敬是少不了的啦，每年5000贯。

另一种办法就是狙击敌人的商会，在进店画面中选择“商人司座狙”，然后在画面中选择某一区域（你必须在管辖该区域的强力大名的御用商人份额最高），这需要你此时店中至少有3个人，然后画面切换，对着你说话的人会告诉另外的商会被分配任务到哪里，你被分配到哪里，然后你需要从店里现有的人中选择3个，完成大名交给你的任务，和其他商会比赛，看谁的任务完成度高（完成度相同，先到达者获胜）。之后你带着选定的3个人到指定町。到达目的地后，一个家伙会告诉你以现在的人员组合适合做什么任务，你再根据自己的判断选择一个任务，包括寺院建设、学校建设、町屋建设、乐市、祭等。这个任务是由4个人完成不同的任务，然后将个人的完成度加起来，计算最后总的完成度。听起来很简单，但实际上比打仗和比剑要难多了。因为任务的要求不仅看你完成多少，还和其他3个人的完成度有关，而这和他们任务要求的能力密切相关，因此对人物的综合素质要求很高，不仅要技能高，而且要能力强，相关指数要尽可能高。这样他完成相关任务的进度才快。在完成时可以进行投资和时间安排，根据我的经验，10000贯的钱的投资，5天正好花完，因此我是5天一投资，一工作（中间别忘了给人物吃药，不然很容易生病，要想吃药或者进入座之类不损失时间，可以在吃完药后存个档，然后再取档，这样就直接继续工作，不损失时间）。合理安排人手非常重要，这需要你对手下的熟悉，以及他们完成任务的时间估算，可能要经历几次失败，才能找到合理的组合。而且在你选定个人完成任务后，最后各商会之间的完成度大致已经确定了。只是中间可能出现随机的情况，如果实在过不去试着反复S/L看看。在成功完成任务后，大名派来的人会说你成功了，然后你可以看到自己的商业圈数增加了1，地图上你的势力范围也增加了一块。不过如果失败了，原来15分额中的13马上变成3，要想再次竞争准备每个月给大名交一次钱，提高份额。

在完成任务中，一些卡片可以加快进度，比如乐市乐座、倾奇俑（通过阿国事件获得）、背割下水（通过修炼建筑到4级学会）、香具师口上（口才到顶获得）、掘割、目利、和汉藏书、割普请、德政令、田乐能……总之都是通过修炼建筑、矿山、开垦、商业、茶道、礼法等获得，不过这些提高的只是你的任务进度，不代表你手下的进度，关键还是要他们素质够高。

在你获得了商业圈的经营权后，别的商会也会给大名捐款而提高自己的份额，你得密切注意他们的份额变化。剩下一点就是派自己的支配人，支配人所在分店每月不受你管辖，到年末缴纳利润。可以将支配人从一个分店换到另一个分店，也可以通过任命自己为分店的支配人解除支配人的工作。好的分店一年有十多万的收入。

二、海贼之路（示范人：九鬼嘉隆）

选择九鬼开始，一开始做做任务，锻炼能力，直到当上水夫头，做说明的谜之老头出现了，给了一点钱，说要把水军练成四星，与本家所有海贼亲密三心。继续任务，锻炼。这期间，织田进攻北岛，援军失败，北岛被灭。

一天，去大凑的町遇见一个人被酒鬼和恶棍欺负，干掉两人，发现原来被救者是陇川一益，陇川一益和源内一阵对话后，接着源内声明熊野水军开始支持织田。不久，谜之老头又出现了，说你的能力已经足够，该篡位了。装备好武器，加满血，跑到源内的首领屋，然后是群殴，胜利后，源内被追放，带走淡路水军，一阵好打，战胜其水军，到此就算是夺权成功了。

■商人司争夺工作大全

1、建设寺社

慈善义演：相关技能武力/礼法/辩才/奉纳相扑，可拜访支持大名家中武艺为三级的部下。
读经法话：相关技能智谋/魅力/礼法/辩才/高僧人脉，可拜访当地的寺。
改装伽蓝：相关技能统率/政务/建筑/算术/商工人脉，可拜访当地的座。
雕刻佛像：相关技能魅力/礼法/艺术支援家，可拜访当地的职人宅。

2、建设学校

创设文库：相关技能政务/智谋/礼法/和汉藏书，可拜访当地的商家。
招聘学僧：相关技能智谋/魅力/礼法/辩才/高僧人脉，可拜访当地的寺。
招聘传教士：相关技能魅力/算术/辩才/平户介绍信/堺介绍信，可拜访当地的南蛮寺。
扁额挥毫：相关技能政务/魅力/礼法/辩才/艺术支援家，可拜访当地的职人宅。

3、建设町屋

整备下水：相关技能政务/智谋/狂人/背割下水，可拜访当地的酒场。
开掘运河：相关技能统率/政务/建筑/掘削，可拜访当地的锻冶屋。
调拨木材：相关技能智谋/魅力/建筑/算术/商工人脉，可拜访当地的座。
挖井：相关技能统率/武力/矿山/土龙攻，可拜访支持大名城中的练兵场。

4、祭典

跳舞表演：相关技能魅力/茶道/倾奇踊，可拜访出云的阿国（把阿国娶回家后就不行了）。
田乐表演：相关技能魅力/开垦/田乐能，可拜访当地的宿屋。
摊贩买卖：相关技能智谋/辩才/算术/香具师口上，可拜访当地的座。
酒食宴客：相关技能统率/算术，可拜访当地的酒场。

5、大茶会

鉴定茶器：相关技能智谋/茶道/礼法/目利，可拜访当地的茶人宅或职人宅。
普及喝茶：相关技能魅力/茶道/野点，可拜访当地的商家或茶人宅。
招聘茶人：技能魅力/礼法/辩才/德心，可拜访当地的茶人宅或支持大名家中茶道为三级的部下。
名茶进货：技能政务/算术/茶道，可拜访当地的座。

6、乐市

招聘行商：相关技能统率/算术/辩才/乐市乐座，可拜访当地的宿屋。
摊贩买卖：相关技能智谋/辩才/算术/香具师口上，可拜访当地的座。
周边警备：相关技能武力/武艺，可拜访当地的座。
宣传：相关技能魅力/辩才/香具师口上，可拜访当地的酒场。

注：几种特殊卡片的拿法：

艺术支援家：和所有职人亲密度最高。
平户介绍状：和府内町南蛮人宣教师亲密度为最高后取得，可以连续50次捐献1贯钱。
堺介绍状：和堺町南蛮人宣教师亲密度为最高后取得，可以连续50次捐献1贯钱。
乐市乐座：商人路线称号，由支持大名赠与。
和汉藏书：购买15种以上的书籍。
倾奇踊：和出云的阿国亲密度到一定程度后发生事件取得。
田乐能：3月内进入宿屋和村民对话获得（清州町），有时需要反复进出宿屋。
奉纳相扑：7月内进入宿屋和村民对话获得（清州町），有时需要反复进出宿屋。

成为头领后，投靠织田。接下来就是到处拉人，有几个人物是值的拉拢的：五岛水军和村上水军的两个美眉、户隐的里和外闻的里的两位美眉、散落在各地的一些商人（大久保长安之类的内政高手），主要看重他们的筑城能力，如果运气好的话，你还能找到一个很强的虚拟人物，平均能力能有95，多到各地的忍者里，海贼屋，各地的民家去看看，或许有意外收获。

又过了一段时间，长岛本愿寺门徒的蜂起，信长大怒，要求一起进攻长岛，自动进入战斗，攻陷长岛，本愿寺桥头堡的陷落，不过吝啬的信长才给了2万贯。中间，大凑的町的商家角屋七次郎会找来，给了10万贯（好庞大的资金啊），让九鬼去找界的南蛮商人。找到南蛮商人，叩叩歪歪一通，说地球是圆的，然后叫九鬼去平户南蛮商人那，得知要大型船50只以上，取得外交文书就可以远航，跑海外交易了，前提是跟商家的外交关系好，利润可以有4万贯左右一趟，很不错的赚钱方法。

不久，织田攻打本愿寺，本愿寺同门毛利的援军出动，毛利摩下的村上水军也一起出动，九鬼当然也跟随织田出击，接着自动进入战斗，村上水军都是大型船，我军竟然都是关船，战斗自然失败。失败后没多久，信长来提出要造巨大的船，九鬼说那要很多的时间，很多的金钱和技术等套话。个把月后回到家中，被船厂的人喊过去，说巨大的铁船造出来了。来到船厂，看见超级巨舰大安宅船。

开战的时候到了，去安土联合织田开始进攻本愿寺城，和村上水军战斗，战斗胜利，铁甲船进入历史舞台，村上水军不败之名被打破，九鬼则给后世留下了"海贼大名"的不朽英名。然后会发现家里可以造铁甲船，还多了100艘。

接下来就是不停的打仗，没什么情节。注意，打海贼前，先找人不停的放火，让对方兵粮少，然后每次打仗花20000贯找织田帮手，很容易就打下了。如果对方的防御很高，那就每次带关船，慢慢耗，等对方的兵粮没了就容易取胜了。不要封什么船大将，把所有的物资，船只都集结起来，不停的换据点，很快即可统一。

三、剑豪之路

感觉剑豪之路特简单的，基本上没什么流程需要特别注意的。首先出来去"座"接讨债的任务，讨到钱后先做几回交易，累积点本钱，有2万贯左右就差不多了。出来学习剑术4级，然后开始学技能，强烈推荐第一个去"京町"找吉冈学习"霞"。在剑豪道路里需要注意的主要有以下几点：

学习剑术：首先和师范打几架，等好感达一颗半心后，就可以拜师了，然后选学习秘笈，每个月只能学习一次，把这个流的全部剑术学完，就可以得一个东西，用来建道馆用。

天下第一比赛：在每年的6月，人物在城里的话，会遇到一个浪人找你要1贯钱，给他后，得知这个月在京町举办天下第一比赛，如果你没这个实力，6月的时候不要回城里逛。

剑圣打法：剑圣可是超级厉害，动不动就秒杀。与其交手，必须有2个剑术"霞"和"无刀取"。打的时候，用"霞"，然后普通砍，然后再用"霞"，再普通砍。需要注意的是，当上泉的爆发力达8的时候，要用"无刀取"来躲避，这样再加上运气，赢上泉不是太难。

"无刀取"：在1562年前柳生宗严属于新阴流，在1562年后，柳生宗严就会建立柳生新阴柳，这次重新拜入门，就可以学"无刀取"。

剑客们的人物卡：不停的和他们切磋，等他要求和你切磋的时候，你胜了，就可以得人物卡，有个例外的家伙：师冈一羽，多给他喝几次茶，他就给你了。

参加过京町的天下第一比赛胜利后，剑豪的结局就出来了，系统会提示你是否继续游戏，如果选择否，则结束游戏，完成剑豪的剧情。

特别说明，剑豪之路的终结剧情还有两个，一是流派弟子超过20人，回自宅可以选择是否结束游戏，授予印可状的弟子会随机发展出自己的流派。二是成为大名的兵法指南，辅佐该大名统一天下，这个是剑豪剧情的完美终结（注：成为兵法指南必须具备剑术、弓术、枪术、战术然后找大名自荐，成为之后每月必须指导大名武术一次，指导战略方针一次，否则会被大名解雇）。

四、忍者之路

忍者的路线剧情不多。首先，作为一个浪人，要当忍者有三个方法，一，进里中堂，找老大；二，进里练兵场自荐；三，找中忍以上的忍者要求收录（对恶名值无要求），你可以任意选其中一种方式加入。

作为忍者，最核心的就是要能忍。名声对忍者的影响是很大的，你可不要有事没事去当什么剑圣，被人天天上门讨教你就会烦死了。所有做忍者的玩家切记，做人一定要低调。

锻炼期间一定要多偷学，因为在一个里，能够正式学习的忍术数量就是两个，所以第一个忍术一定要做偷学，不能大大方的学习。忍术学习窍门：学忍术时的小游戏是罪犯识别——这个小游戏是唯一一个可用"ALT"键停止的东东！窗口模式下运行游戏，等图像显出五分之一后按alt停止，然后点嫌疑头像——100%达成！

要成为一个超级忍者，拔忍是会被该忍者里追杀的，所以务必足够的强大，才可以应付这些讨厌的苍蝇（注：你最想加入的那个里，留在最后再投奔）。当然，做大名的军事教官是不会被追杀，但做军事教官要求很高，除了大名好感度要高以外，还需要剑术、弓术、铁炮全四级。不过一位大名只能用一次，其后不会再被录用。

关于忍者头。要当头的话，比较古老的方法是找年纪很大的忍者头加入其里，等老大挂了你就有机会了，当然，功绩要高。不过还有其它办法，就是各项指标全面超过头，然后和里内所有忍者搞好关系，就有可能被推举。当然，当上副头后造反也是一样可以的。

五、锻造师之路

想成为一个铁匠，需要以下几个技能，它们是开铺子必须的技能卡片：

1、五大传：共有五张，分别是备前传、相州传、美浓传、山城传、大和传。仅仅是为了开铁匠铺并不需要全部得到。备前传（长船）、相州传（小田原）、美浓传（歧阜）去这三个地方的铁匠铺帮忙制作刀剑可以获得这三张卡。

2、铁炮制作：不是必须，但与生产效率相关的技能，所有做铁炮的铁匠铺里打工都可以学到。

3、沙铁采集：如果没有就只能去直接买铁了……在普通的铁匠铺里接下砂铁采集的工作立刻就可以学到。

4、铁穴流：大大提高铁砂的采集率（同样的地方本来一天采1铁砂，有了这个技能以后一天至少可以采4）。自己矿山等级4级后去见矿山等级为4的家伙，如果友好度为三心会发生事件，玩挖金矿的游戏成功后获得。

5、踏鞴制铁：没有它就没办法自己炼铁，就算采集到了铁砂也没有意义。所有做铁炮的铁匠铺里打工都可以学到。

6、火药调制：调和火药，可以赚点外块，调和出来的火药没有用处只能卖。所有做铁炮的铁匠铺里打工都可以学到。

制作铁炮需要同时用到：踏鞴制铁、火药调制、铁炮制作，三项技能缺一项就无法制作铁炮！最好的开铁匠铺的地方在松江町，因为它本身有卖薪碳，南方的平原就是铁沙的最重要产地，如果你很有钱，也可以直接在松江町购买铁，毕竟这里是日本铁的产地。

每年2月在京都开发铁炮射的大会（必要条件：铁炮等级一定要达到4级，并装备铁炮做为武器），在自己开的铁匠铺里得到将要开办射的大会的消息，1场要求命中10个；2场要求命中16个，奖金500贯；3场要求命中18个，奖金1500贯；4场要求命中21个，奖金5000贯；5场要求命中23个，奖金20000贯（奖金不累计）。每年都是一样的，每年的前四名都可以获得山城传。



现在五大传有四张都拿到了，努力地打铁吧！大概打上十来件武器或铁炮之后，主人公在自己的铁铺里自言自语说遇到瓶颈，需要出去游历全日本的铁铺学习学习。这个时期在铁匠铺里还会来个忍者，走的时候落下个手里剑，先把它收着再说。周游日本，前往长船、小田原、鹿儿岛、杂贺、今滨……唯独岐阜不需要，那里的人说他的技术不行。访问了全国的铁铺后，得到最后一张卡"大和传"。

拿到这张卡后回家继续打铁。这之后那个忍者回来要他弄丢的手里剑，作为交换给了一壶名酒。有了5张卡以后，打造出来的武器等级都挺高的了，就是价值太低，5、6级的武器居然才40多贯。总之还是继续打铁，大概打个7、8把武器后，渐渐开始又可以打出比较高品质的武器了。这时候，主人公又再自言自语，说铁炮的技术掌握在南蛮人手里。继续反复进出自家铁铺，突然，莉露来访，问知道不知道一个叫八郎湖的地方（也有可能是其它的名胜），主人公说不知道。莉路前脚刚走，主人公后脚就去拜访名胜八郎湖，回家，在家里反复进出，莉路终于又来访，两人大聊八郎湖的风景多么美丽。走之前，她把祖国的造枪技术教给主人公，获得"加饰技法"。之后，终于打造出7级武器！获得"天下一锻冶"卡。出家门后，听得两个村人在讲要努力联系打铁技术，然后把自己做的刀送给天皇，再经他的手把这把刀赐给其它人，让自己的刀流传百世，于是主人公决定也要这么做，于是前往京都，给菊亭晴季送礼，送到三心时，提出要请他帮忙呈递自己的作品给天皇，锻造师最终结局达成。

六、医者之路

先买卖特产品攒学费，找家诊所（京、甲府、敦贺）学完医术，可以学到诊疗、药草采集、生药制造、风邪药调合、强壮剂调合等卡片。全学到以后直接就可以开诊所了！

接着开始采集药草，观音寺城和清洲城之间的山脉产量非常丰富，七尾城北边的突出部也是一个好地方！采满600的药以后回去做药，一般每种药做上50个就足够了，应付自己自家诊所行医所备。

先用"生药制造"将药草转换为生药，再将生药调合为风邪药、特效药、透顶香、壮肾丹等。失败的药品会成为无效药，万金丹还不会做，可以先跟其它诊所买一些。

接着开始独立行医，针对不同的病症进行对症下药（暂时不会制作此药则放弃治疗不给药品）：

风邪药：咳嗽、鼻水
特效药：发烧、头痛
透顶香：发冷、四肢无力
壮肾丹：疲劳、倦怠
万金丹：下痢、腹痛
返魂丹：衰弱、发麻
突起物：无效药

开医馆的费用不高，花销不大，而且经常还有人送礼，所以是否收费就看你自己决定。累了就自己也吃颗药补补。这样为很多病人医治好病痛以后，就会逐渐获得"良医"和"上医"的称号。出去走走，再回诊所，会发生中国明朝医生来访的事件，跟他连续玩三盘调药的小游戏，可学到万能药的制作方法，之后就能做出万金丹和反魂丹。

接着继续努力行医，拿到"名医"的称号，出去走走再回诊所，就会发生一些事件（出诊、调查水质、飞马救人），其中大名请你过去当御医，或是离岛的村民请你过去当离岛医师，都可以看到医师的结局。

如果婉拒这些邀请，继续行医则可拿到"神医"的称号。然后再出去多走动再回诊所，就发生成立医塾（医学院）的事件，成就医生最辉煌的一生。



1、如果在大名离开主城的时候攻城，只要成功劝降城守兵，就可以灭亡该大名。

2、亲密度在三心时并不是最高，还可以继续提升。劝诱指令也可以增加亲密度，但只是在亲密度25以下时才有效。

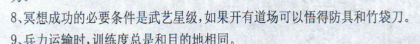
3、在道场拜师学习秘技的时候，如果师父是生病状态，可以反复选择学习秘技+诊断，一夜之间就成为神医。

4、主城被攻打或者被灭亡或者主君死亡，主命强制终止或取消。

5、真田家1598年剧本，在上田城合战中击溃德川秀忠队会使得所有大名终止战争。

6、真田信繁不遵照历史路线也可以集全真田十勇士，只要等到1601年去杂贺就可以找到猿飞佐助。

7、获得忍术奥义皆传之后，冥想不需要耗费体力。



8、冥想成功的必要条件是武艺星级，如果开有道场可以悟得防具和竹袋刀。

9、兵力运输时，训练度总是和目的地相同。

10、在酒馆反复存取，请客喝酒，可在一天之内提升亲密度数次。

11、加入忍者里之后再去其他忍者里的修炼场，可以用20天的时间免费偷学一个技能。

12、某些人物在发生特殊个人剧情而出仕（比如蜂须贺小六、竹中半兵卫、山中鹿之介、佐佐木小次郎）的时候，如果已经开有道场或者担任兵法师范，可以保留下来。

13、无赖开局法，适合于身无分文和任何宝物的浪人（当然，还要运气！）：开始游戏后，首先直奔石山町，进入座，记录游戏。选择宝物购入的工作，如果没有，就读取记录。在石山町内记录游戏，出町，在堺港位置找到行商人，如果没有，就读取记录。购得宝物后回座复命，不给宝物，被殴打成重伤，不过不要紧，宝物没被抢走……重复以上步骤，很快就可以把行商人手上的宝贝都买齐，而且不花一分钱！

14、将支店委任给配下番头，会迅速增加金钱和铁炮储量。将水军砦委任给船头，会迅速增加物资和大型船／铁甲船数量。

15、在1598年剧本，宫本武藏／佐佐木小次郎在引发吉冈剧情之后，如果参加天览试合将不会碰到任何剑豪。

16、和老婆亲密度高的话，在进入自宅的时候会引发剧情，老婆请来了内政老师，然后开始玩灌溉和建筑的小游戏，完美达成以后可以增加政务。优点是不考虑身份限制和不耗费时间，缺点是灌溉的小游戏完成达成比较困难。

17、贩路交涉是可以无限提升收取费用的，但是要恢复和商家的亲密关系会消耗很多的资金。

18、委托其他势力／委派自己部下去偷窃时，和对方势力的亲密度不能在正常以上级别。商人委托其他势力去偷窃时，必须和偷窃对象面识。推荐富田景政担任盗贼……

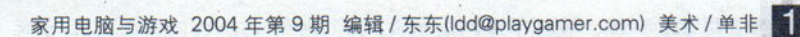
19、商人和海贼异国渡航需要考虑外交文书的条件。大名异国渡航，只需要和水军势力亲密度高即可。

20、买一卖一适用于买卖军粮、交易品、贵重品等场合的降价，也可以用很小的花费将商人／南蛮商人的亲密度提升到最高。

21、袭击自己的徒弟之后，再次进入徒弟的住所可以化解怨恨，利用这一点可以将徒弟身上的宝物都抢走，但是不适用于外交文书。

22、可以结婚的MM：除了历史武将的本来的老婆及登录新武将设置女武将以外（注意：如果登录的女武将出仕，不是浪人，就无法娶了，所以在创造武将的时候一定要设置好不出仕），就只有一些特殊的町民女：如：志津、阿妙、阿铃、阿通、阿春、小夜、阿夏、阿史、阿绫、美代、百合等，以及战国著名的歌姬——出云的阿国（注：阿国喜欢南蛮品，要娶她比较容易，多送两三个6~7级的南蛮品她就答应嫁给你了）。

比较几个月前的日文版来说，大家将在中文版里更深层次的感受游戏的内涵，相信即使是之前看着一堆假名字母"勉强"通关的FANS们，也会重新选择自己喜欢的人物，或者设置完全符合自己意愿的中文名字和人物介绍，再登录一个自己喜欢的MM，一起去体验一番有着多种选择的战国人生。永远都有可发现的惊喜，这大概就是"太阁立志传"系列让我们百玩不厌的秘密所在吧！■





文/黑发中还带点黄的 KUKI

醒来的时候，我已躺在了床上，周围的人对我的态度很冷淡，从他们的口气可以知道……他们不喜欢我，或是像我这样的人。他们称我为“艾雷西亚人”，而他们则以“列达族人”自居，与我最大的不同是，他们有一条长长的尾巴。与族长奥多的谈话得知，是族里的巫女姐妹奥露哈和伊莎救了我。是啊，我已经记不清楚自己在被卷入大旋涡之后在海上漂流了多少日子了。

第一篇　列达族人的村

几天的修养之后，我觉得已无大碍。族长告诫我不要对巫女姐妹有什么非分之想，否则全村人都不会放过我。他还告诉我岛另外一边有跟我有同样遭遇的人们，也就是被大旋涡卷进来的“艾雷西亚人”，他们在那边建立起了港口城市利摩奇。我可以感受到村里人跟“艾雷西亚人”积怨已深。

接下来，怎么说也得对救命恩人表示感谢，我前往祭坛，祭坛前一位美丽的少女正在祈祷，她就是我的救命恩人巫女奥露哈。为了不打扰她，我决定去村中转转，刚到村口，就看见一个熟悉的身影慌张的跑开了，似乎是我的另一位救命恩人伊莎，可是她为什么要躲着我呢？

出村后来到村东北方向的吊桥，族长正好也在。不过吊桥已断，这桥就是通往利摩奇的关键，桥被毁坏，村中的祖传宝物瑟米神镜失窃……这种种的迹象都表明有人在跟列达族人作对，而族长怀疑罪犯就是对面的艾雷西亚人。

虽然我也不愿相信这是我的同胞所为，不过现在也无法证明，还是继续熟悉一下村子的环境吧。来到村子东南方的祈祷之泉，又遇上了奥露哈，我告诉她刚才看到了伊莎，她有些担心，让我去帮忙找找，我欣然接受。奥露哈告诉我伊莎最常去的地方叫月落之汀，我赶到那里，她果然在。转告她姐姐对她的担心之后，她又匆匆的跑开了，真是个奇怪的小女孩，总叫人不放心，还是跟过去看看吧（提示：森林里有防止混乱的伦比亚斯）。

奥露哈已不在祈祷之泉了，我非常庆幸自己跟了过来，因为伊莎似乎遇到不小的麻烦，这里出现了一只不同寻常的怪物，我不顾一切冲了上去，用全身的力气抵挡怪物的攻击好让伊莎趁着空隙跑开。

□BOSS 战！迷走之龙的攻击方式分为火焰攻击和双手横扫，一般来说，它喷火的时候尽量躲远些，不然满格的恢复道具也不够你用，要利用喷火之后的时间间隙用跳斩攻击它，而躲过横扫之后也如法炮制，用普通攻击的话，攻击力会比较弱，所以能用挑斩就尽量使用。

第二篇　遗迹的通道

终于打倒了这怪物，看来漂流并没有使我忘记剑技。不过这怪物的甲着实结实，伴随我冒险多年的长剑也断为了两截。伊莎上前询问我的情况，我正想告诉她不用担心，却听见怪物大吼一身再次起身。没有了武器，我只能用身体掩护伊莎，就在怪物的爪子扫向我的那一瞬间，一支箭结果了它了。原来是族长和奥露哈及时赶到。

经过这事之后，村人对我的态度明显的改善，而族长也将镇族的宝剑利瓦特交给了我，建议我通过遗迹的秘道去利摩奇——那里有我的同胞，至少我也该去看看。而奥露哈则希望我能够帮忙寻找一下神镜的下落（提示：去祭坛跟奥露哈告别可以得到生命的种子）。

跟大家道别之后，我踏上了前往利摩奇的道路。刚出村子，伊莎就追了出来，她送给我亲手制作的手镯。按照族长说的，我从祈祷之泉的洞口进入了遗迹，穿过长长的走廊之后，我被挡在了一堵镶嵌着蓝色宝石的大门前面，无论怎么推，大门都纹丝不动。无意间，利瓦特触碰到了蓝色宝石，宝石突然发出璀璨的光芒，然后门就在那一瞬间消失了。

进入大门继续前进，在第二道门之前遇到了一个黑发的男子，他看见了我的利瓦特，上前与我搭话。自报家门之后，他居然要求跟我比试，比就比吧，至少我对自己的剑术还是有那么一点信心的。几十个回合下来，他败下阵来，在劝我不要多管

闲事之后，这个神秘的家伙就消失在漆黑的长廊尽头。

前方，红色宝石的大门紧闭着，根据之前的经验，这应该是需要另外一把剑才能开启，于是我打算另寻出路。经过漫长的一段路之后，我终于见到了光明。出口处，两个自称是巴司拉姆商会成员的人对我的出现表现得非常不自然，得知我并不是他们要等待的佣兵之后，他们建议我有空去巴司拉姆商会看看。

第三篇　利摩奇城

顺着山路一直走，我终于看见了这个港口都市——利摩奇。这里居住的大部分人都跟我一样，是从大旋涡之外被卷进来的，既然出不去，他们也就在此安顿了下来，巴司拉姆商会可以说是这个城市的核心，巴司拉姆是商会会长。

在这座样样具备的城市中，我发现惟独有两栋房子是用木头建造，于是我打算造访一些它们的主人。没想到，这给了我意外的惊喜。我的老友，学者拉瓦居然也漂流到了这座岛上，而且他还在短短的几年时间中绘制出了详细的栅南岛屿的地图。而另外一个木屋的主人，则是列达族的丽芙，虽然她只有一半列达族人的血统，不过她高超的锻造技术却对我帮助不小，我她那里我亦得知了利瓦特等传说之剑的奥秘（支线：到达利摩奇之后再返回吊桥处与库瓦尔对话，可得到建议与巴司拉姆商会一起修桥的信，送去给巴司拉姆之后可得到30G。想要全物品收集的各位一定要完成）。

熟悉了周围的环境，我决定去巴司拉姆商会瞧瞧，巴司拉姆对我的到来表示欢迎，因为我是通过遗迹来的，因此他希望我能找出通往遗迹最深处的道路，并许下丰厚的酬劳。回到拉瓦那里，打听有关遗迹和神镜的事情，得知列达族长奥多让自己的儿子乌鲁拜入拉瓦门下，而乌鲁自然对神镜有所了解。不过，乌鲁出去采药也有相当长一段时间了，该不会有什么问题吧？我打算去他采药的北边古拉纳峡谷看看。

第四篇　古拉纳峡谷

从城的东边出去经过栅南平原再往北就是古拉纳峡谷，这里的路挺复杂。在半山腰，我遇到了一个被怪物围困的列达族少年，救下他之后，他告诉我在这个峡谷的山顶上有一把传说中的剑。嗯？说不定就是我正在寻找的红色宝石大门对应的剑呢！

来到山顶，剑没看到，却发现一块镜子的碎片，难道这就是奥露哈说的瑟米神镜的碎片？我还没来得及确认，刚把碎片收起来，就飞出一只小妖精，叫嚣着要给我点刺激，于是一只巨大的飞行怪物就出现在了我的面前，现在我也只能全力迎战了。

> □BOSS战！这是头会飞的怪物，所以一般攻击的命中率会很低，它会经常放出一大堆的卵，一定要尽快清理干净，不然很快就会被蜂群包围。多多利用利瓦特的风魔法，连续攻击吧，如果它放出有毒粉末，记得躲得远远的。

当我醒来的时候，身在山脚，从山顶到山脚的坠落式战斗还是我没体验过的，不过正因为这样，我醒来最先看到的便是第二把传说之剑——红色的布里兰特。拔起剑返回城镇，被我救下的少年已经在等我了。他非常热情的要带我去见他的师傅，当我再次跟拉瓦碰面时，所有的疑虑都消除了，原来这个少年就是拉瓦的徒弟，列达族长的儿子乌鲁（提示：在古拉纳峡谷可发现青之石板，可以拿到利摩奇的酒馆给吟游诗人解读。而峡谷中的轻甲护靴和盗贼之铠也不要漏掉了）。

将拾到的神镜碎片拿给拉瓦和乌鲁看，乌鲁一眼就认出这是瑟米神镜的碎片，而我也将遭遇小妖精的事情原原本本的告诉他们，既然得到了布里兰特，可以继续朝遗迹深处前进了，说不定那里会与其他碎片的线索（提示：在利摩奇通往列达族的吊桥处，扎克松说在修桥过程中遭遇了棘手的魔兽，影响了修桥进度，消灭怪物后返回巴司拉姆商会可得到盗贼手套。如果得到一块碎片就返回交给奥露哈可得到生命的种子）。

第五篇　遗迹的深处

我再次来到遗迹的红色宝石大门，跟我想象的完全一样，布里兰特打开了大门，门的后面果然沉睡着偌大的遗迹，到处可见巨大的雕像，错综复杂的道路叫人头昏眼花。漫长的摸索之后，我终于找到了遗迹深处一处充满滚烫的岩浆的房间，在这充斥着古代机械守卫的遗迹之中，等待我的会是什么呢？（提示：宝物血之爪的取得方法是从道路左边无护栏的地方跳下，然后利用冲斩跳跳到后边的平台。一定要掌握好跳的时机，不然就得绕大段路重来，在平地先多多练习吧。装备孔增加一个的机会也千万不要错过，这样的机会游戏中可是有数量限制的；比较麻烦的物品还有卡普拉神水，必须利用冲斩跳跳到空间狭小的柱子上，然后再跳到另外一边的平台，最后还得再利用冲斩跳才能拿到；宝物龙神兵之手则必须跳到一处有四个柱子的地方，当然仍然是利用冲斩跳，之后走到四根柱子的中间垂直落下去，会掉到一个平台上，龙神兵之手就在那里了；过重腰带则需要从另外一处护栏跳下，大家可要留心，不要漏掉）。

遗迹深处的巨大平台上，闪闪发光的东西吸引着我，定睛一看，是神镜碎片，我赶紧跑过去拿了起来，不过这似乎又得罪了另外一个小妖精，从她说话的语气，我明白了她跟之前的小妖精是一个鼻孔出气，意料之中，她又召唤出了一个巨大怪物。

> □BOSS战！对战乌德美尤有一定难度，建议攻击时最少有27级。它的攻击方式主要有旋转攻击和大力重压，随便一个都损血不少，而且大力重压之后还会毁坏平台，所以一定要速战速决，看准它攻击之后的间隙用跳斩和布里兰特的必杀技能攻击。

怪物消灭之后，遗迹后面的大门却突然打开。穿过长廊之后的景象跟之前的完全不同，庄严的遗迹给了我一种肃然起敬的感觉。来到遗迹的中心，我发现了一尊白色的女神石像，而她竟然跟我开口说话，说要将最后之键托付给我……我还是四处找找，果然，在神像后面的一处空地，找到了插在石头上的黄色艾力克希尔，这就是传说之剑的最后一把了。

我拿着艾力克希尔准备离开，这时黑发男子盖修再次出现，他老是说我多管闲事，还让我不要插手。我离开遗迹，不过总是担心他在那里偷偷摸摸地做些什么，于是折返回去，果然有所发现：他正在将一些奇怪的符咒贴在三色的键穴之上……不明白他想干什么。不过却被他当白痴一样的叮嘱我不要撕掉这些符咒，想想都生气，早知道就不回来了。利用艾力克希尔打开了遗迹的黄色宝石大门之后，我发现这里并没有像我想象中的那样还有更加深入的道路，里面只有两件奇特的物品，我相信它们会对我以后的冒险有所帮助（提示：赤之石板和虹之碎片记得拿哦。得到第二块神镜碎片可以再去找奥露哈，不过这次她在风见之丘了，必须跳过森林西北的障碍才能达到。跟她交谈之后可得到力量的种子。得到虹之碎片之后，一些地方的隐藏物品也可以去拿了，比如黑之石板，记得一定要装备它才能找到路哦。黑之石板在上次得到装备孔的地方。而得到龙神兵之手后，如果佩带虹之碎片，可在原来得到龙神兵之手的地方看到隐藏的台阶，利用冲斩跳跳过去可在房间中的宝箱获得魔力披肩，不过里面的BOSS你暂时还是不要去招惹的好）。

第六篇　绿水洞



既然通往遗迹的道路已被打通，那么我也该去跟巴司拉姆知会一声了，巴司拉姆大喜，当即把他的传家之宝海神护符借（居然是借！）给了我，真是个吝啬的商人，我梦想中的豪华大礼包落空了。

接下来去把遗迹中看到的一切告诉拉瓦，不过却意外地发现伊莎也在这里，听乌鲁说伊莎可是从来没出过村子半步，这次居然为了看我而来到了利摩奇，这个……这个，我都不知该如何是好了。与伊莎交谈中，我听说在绿水洞附近有大旋涡那边漂流过来的东西，难道绿水洞跟大旋涡有什么关联吗？我决定去调查一下（提示：在利摩奇的武器店将姐姐的东西全部买光可以得到"姐姐的威信"，之后拿去给门口的弟弟看，以后在他那里卖回复系的物品都可以获得较高的价格。得到海神护符之后，可以去月落之汀的海边取得卡普拉神水，如果之前没有在遗迹中得到，用这里的卡普拉神水去跟利摩奇酒馆的阿古交换艾美拉小锤也可以）。

绿水洞中的怪物非常的多，而且大多数都让我感觉十分不好，还好我穿了抵御不良效果的装备，不然肯定

晕菜。在虹之碎片光芒的帮助下，终于顺利的来到了绿水洞的尽头，可这里全是水，对于汗鸭子再加上全副武装的我来说要游过去是绝对不可能的。没想到倒霉的时候还是可以遇上衰人盖修，还好他没办法通过，不然我可糗大了。也不知道是他故意还是我自己不小心，一不留神我脚底一滑跌入了水中，本以为肯定要叫救命了，不过却发现在水中跟岸上完全没有分别，仔细一看，才发现身上的海神护符泛起了微微的蓝光，原来它的功用是这样的，早知道我就大摇大摆走过去就好了。提示：绿水洞中央有一个小BOSS水母，是否去招惹它随便，不过它非常菜，消灭之后还可以得到许多晶石，所以建议去试试。如果确实无法通过绿水洞后段（即对付不了铁甲小飞虫）则必须去榭南平原的西面消灭大黄蜂，取得无音之铃，这样才能让铁甲小飞虫的铁甲无效。本张地图比较关键的几个宝物是金之石板、物品装备孔、守护种子和龙神盾牌、龙神铠甲等。其中有些宝物的位置必须要通过冲斩跳才能取得。还是那句老话，赶紧练好冲斩跳吧。

通过水潭之后，到达绿水洞的深处，之前的小妖精的同伙似乎已经在这里恭候多时了，不管三七二十一先把最后一块神镜的碎片拾起来再说，之后自然就得面对大怪物的考验了。

□BOSS战！本关BOSS与其他BOSS不同，就是基本不可能与它有亲密接触，中间无法通过，而两边又是两双大手，所以本关必须借助剑技的力量，其中最好的用的自然是火之剑布里兰特，它的必杀技能造成很大的伤害。如何才能源源不断的获取必杀技所需要的能量呢？答案就在BOSS的双手，虽然攻击双手不会对其本体造成任何伤害，却可以为必杀技赚取不少能量，当BOSS发射完冲击波，或双手、单手攻击完成之后，可在这间隙中利用布里兰特的必杀对准中间BOSS的眼睛，很快就能消灭它。

消灭了怪物，小妖精也逃了，我发现原来怪物的脖子里竟然暗藏道路，小心翼翼的沿着它的手臂走过去，爬进脖子，走到尽头居然发现了一处山洞，不过洞口被巨石堵住了，刚打算回头寻找其他出路，就听见一声巨响，而之后就是破石而入的男子。

原来世界真的很小，这男子不是别人，就是跟我失散的多奇，与蒂拉和船长的重逢更是让我百感交集，他们也是被大旋涡给卷进来的，被困在了这里，暂时也没有别的办法，先带他们去利摩奇吧（提示：船舱里面有海盗烈酒）。

第七篇　罗门帝国舰队

船驶入了利摩奇港口，带船长与巴司拉姆会面之后，我返回列达族村庄，要把最后一块神镜的碎片交给奥露哈。刚走进族长的家，就发现了盖修这个不受欢迎的客人，他与族长的谈判未果之后愤然离开。当我将最后一块神镜的碎片交给奥露哈时，她激动得流下了热泪，原来这里面寄宿了历代巫女的灵魂和精神，当然也包括奥露哈的母亲。她邀请我一起完成神镜的修复仪式……

复原的神镜泛出白光，镜出突然出现了奇怪的景象，这其中居然有拉瓦，还有巴司拉姆等人，他们出现在遗迹，巴司拉姆愚蠢地撕掉了封印键穴的符咒……我立刻感觉到了事态的严重！这难道是神镜在预警吗？（提示：返回利摩奇港口之后，可与蒂拉取得力量种子。而将之前的找到海盗烈酒与列达村中的托克沙交换可得到金之垂饰，去利摩奇拿金之垂饰可与酒鬼卡尔曼交换可得幸运银币。如果直接把海盗烈酒卖给卡尔曼则只能得到一些钱）

我赶到遗迹的时候，三个小妖精已解开了大旋涡的封印，而再次迟到的盖修也误认为是我破坏了符咒，还好虚弱的拉瓦说出了真相。不过事情正在变得越来越糟，当我赶回利摩奇时，罗门帝国的舰队已占领了这里，据说他们看见列达族人就抓。我一阵紧张，赶紧以最快的速度往村子赶。

回到村里，这里已经被罗门的军队蹂躏得一塌糊涂，我来到族长的屋前，发现号称列达族第一勇士的他倒在血泊之中，我将他搬到床上，并拜托拉瓦照顾，虚弱的族长拜托我无论如何一定要帮他救回族人和奥露哈姐妹。想想现在能做帮手的也只有船长他们了，于是我先回巴司拉姆商会和他们商量一下对策。

巴司拉姆这个头号商人也坐不住了，决定参与我们的营救计划。他答应帮我们引开提督，船长负责引开大部队，而我和蒂拉则负责营救。赶到罗门舰队的第一艘舰艇底的船舱，发现大部分的列达族人都被关在这里，蒂拉用开锁技将他们救出之后，乌鲁让我无论如何要找到奥露哈和伊莎，她们被关在了不同的地方。

临走之时，乌鲁给了我一把钥匙，当我到达旗舰底部的船舱，才发现钥匙原来是开这个门的。一进门，发现奥露哈被关在笼子里，而一个讨厌的家伙出现了。

□BOSS战！三把剑对这只巨型癞蛤蟆的伤害都很小，雷剑连续攻击在这里可以起到不错的效果。要注意它分泌出的绿色浓稠状黏液，除了可以造成伤害之外，还会让你立足不稳。当它隐身时，其实还可以看见一个轮廓，小心避开。一定不要被它的肉弹攻击撞到，不然很痛。

解决掉爱吐痰的蛤蟆怪，我救下了奥露哈。这时亚加雷司赴宴回来了，他一边怪叫似的看着那蛤蟆怪是尸体，一边指挥卫兵围将上来，这些小杂兵怎么会是我的对手，终于可以在MM面前再露一手了。这时盖修又跑了出来，他很快解决了亚加雷司和他的卫兵，虽然对我还是说那种腔调的话，不过我已经习惯了。旗舰上并没有伊莎的踪影，看来她被带到了其他地方。还是趁早离开这个鬼地方吧！（提示：走时别忘了搜一下亚加雷司的身体，会找到提督的钥匙，之后两艘船上的宝物都可以拿到了）

第八篇　纳比斯汀的方舟

返回商会，从船长处得知伊莎被罗门舰队的副提督艾伦斯特带走了，而封印解开后，出现了一个巨大的黑色圆形阵，整个利摩奇都笼罩在它的阴影之中，罗门帝国的舰队居然全部都消失了，我返回列达村向族长询问。

原来这就是传说中纳比斯汀的方舟，本来是神用来控制迦兰岛屿大气的机器，不过在许多年以前被贪婪的人类所盗用，人类不能完全控制它，却妄想利用它称霸世界……为了阻止人类的愚蠢行为，神将它封印了起来。现在纳比斯汀方舟再次出现，危机再度降临，除了将它永久关闭之外已别无他法。我继承了女神的三把传说之剑，所以我成为了女神选择的人，族长将开启废都的关键——龙之纹章给了我，利用它，我可以从废都达到纳比斯汀的方舟（提示：封印被解开之后，会有很多终极宝物隐藏。比如在榭南平原西面的大黄蜂、风见之丘附近的花怪、绿水洞中的大水母都藏有艾玟拉司装备，建议40级以上再去对付他们。而在利摩奇，可以帮助艾米里奥收集失散的必卡多。它们分别在风见之丘、古拉纳峡谷山顶、忘却之遗迹的最深处和日出港湾，找齐它们之后艾米里奥会送给你曙光守护石）。

来到曾听奥露哈吹奏笛子的风见之丘，我按照族长的吩咐，将龙之纹章插入了凹槽。一阵鸣响之后，一条通往地下的道路打开了。沿着道路一直往下，我穿过废都，将四周的水晶机关都开启之后，由圆形平台临时搭建起来的通路也出现在了我的眼前。

穿过平台，便是龙之回廊，没想到奥露哈紧跟在我后面，她告诉我，在这之后的路程就必须借助巫女的力量了，所以让我考虑清楚，是否一切都准备就绪（提示：龙之回廊之后没有再练级的场所了，所以如没有48级以上，三把剑也还没有达到最高的11级，没有得到最终的铠甲，建议继续在这里练级、囤积晶石，除了三把剑需要的300000万晶石外，还有最终盔甲所需要的100000晶石，全部完成后去利摩奇补足药品再出发。如果之前你有认真收集所有的5个石板，可在酒馆欧卡斯特处换得翼神纹章，这可是消除所有异常状态的好饰品啊，白之石板就在废都里，仔细找哦）。

看看武装到牙齿的全身装备，嗯，万事具备了，我肯定的向奥露哈点了点头。优美的笛声再次响起，一条巨大的飞龙闻声而来，这就是将我送入方舟内部的引导之龙。正当我准备乘龙离开时，盖修再次出现，不过这次他没好意思说什么，因为除了让我答应让他也搭乘引导之龙外，他也没有其他的方法通过这里。临行前，奥露哈将完整的神镜交给了我。

我们告别了奥露哈，飞向那漆黑的纳比斯汀。中途，我终于禁不住问盖修，为什么老是跟我对着干？结果令人诧异，我发现自己一直以来都误解了他，他独立背负整个家族的责任，

算得上是条真正的汉子。

我们到达了方舟，不过传送装置一次却只能乘坐一个人，执意要自己解决家族问题的盖修抢先上了传送装置，而我再乘传送装置到达上面时，却发现怪物居然已经在等着我了，难道它就只针对我？

□BOSS战！到这里，亚特鲁至少都应有50级了，如果装备没问题，这个BOSS可以说是一碟小菜，趁它攻击完之后集中火力攻击，待它变身之后，再利用三把剑的必杀很快就能消灭它。

清理完前进的障碍后，到达控制室的门口，没想到重伤的盖修倒在外面，长久以来，他似乎把我的早他一步当成了习惯，不过这次，轮到他埋怨我迟到了。没时间了，我让盖修坚持住冲进了控制室，盖修的哥哥艾伦斯特，这个拥有纳比斯门控制之键的男人在我的眼前已经借助伊莎的力量变成了完全体，作为三把传说之剑的继承人，我有义务与之一较高下。

□BOSS战！除了艾伦斯特外，本次战斗还有3只小妖精。专注对付艾伦斯特就好，这时三把剑必杀的回复速度应该是很快的，可以利剑的必杀在攻击艾伦斯特的同时将小妖精震开或者震晕，这样你基本不用回复几次HP就能打败他。

打倒了艾伦斯特，我救下了伊莎。发疯似的艾伦斯特还不想承认自己的失败，妄想强行借用神的力量，结果却终究经受不住强大的力量，被力量反蚀，而控制方舟的黑之键也因为这样而遭到损坏，开关一损坏，方舟进入了自动控制程序——毁灭世界。不过这也显然不是艾伦斯特的愿望，在向小妖精们交代了遗言之后，艾伦斯特打开了最终的道路——它通往方舟的核心地带。沿着盘旋的道路，我终于来到了主控室。

□BOSS战！对付它的第一形态需要尽可能的围着它转，先躲避光线的攻击，之后找与剑相同颜色的水晶攻击，需要注意的是黄色光线的高度会随时变化。到第二形态的时候，看准发射孔的高度，当高度高于平台则躲到平台下面去，当低于平台则可就在平台上，而当发射孔准备发射光束的时候可以躲在旁边或者下面尽情的攻击。利用这个时间差，再加上必杀技的招呼，相信离胜利也不遥远了。

我已经尽全力了，灾难是否已经被阻止了呢？我太累了，我需要休息……一团温柔的光芒将我紧紧的包围了起来，很柔和……很舒服……我醒来的时候已经到了月落之汀，而我的身边就躺着那块神镜，果然是依靠女神的眷顾我才能平安的回来，大家正朝我飞奔过来……

一年一度的列达族节日终于开始了，虽然晚了些日子，不过大家还是玩得很开心，这对我来说是一次难得的经历，明天我就要踏上新的征途了，虽然离别总会让人伤感，不过谁让我是天生的冒险家呢？

我还会回来的，因为我是传说中的剑士——亚特鲁。■

附一：心得篇

1、“伊苏”的传统就是所有的装备和饰品都只有一个，而且不管装备好坏都不能卖，所有的回复道具都只能装备一种，最高上限都不超过9，所以玩家一定要选择合适的补血道具对付相应的BOSS，并且尽量不要遗漏任何宝箱，否则错过的话，装备可就跟不上时代的潮流了。

2、三把传说之剑需要不停的进行锻造，而其原料就是晶石，初期怪物掉落的晶石非常少，所以一但得到艾美拉小锤就尽快装备上以提升晶石的掉落率。锻造剑要根据BOSS的特性来，三把剑的特性是火剑威力最大，但攻击速度最慢，风剑能力平均，而雷剑虽然攻击力差，但是速度最快，对付某些BOSS能起到意想不到的效果。

3、游戏虽然是单线剧情，不过很多剧情都是不分先后的，比如攻略中是将三块神镜碎片分开给奥露哈可多次得到物品，但是如果最后一起再给她则只能得到一次。如果之前一直都不找拉瓦，则最后还是会在乌鲁的带领下遇到拉瓦。同样，有的事件是有时间限制的，比如最开始的送信任务以及最后寻找必卡多的任务，如果时间没到或者时间已过就无法触发。

4、很多地方的宝物都需要用到冲斩跳才可以得到，所以一定要在平地上先好好练习。有几处宝物需要借助虹之碎片才可以看得到隐藏的道路，所以，收集残留下来的宝物记得要先装备虹之碎片。

5、游戏中饰品装备的格子不够，就算有防止各种状态的物品还是没法用怎么办？当你中了一种不良属性，身上又恰好没有了解除这种状态的道具时，可以用将可防御该不良状态的装备装上之后再换掉的方法解除。

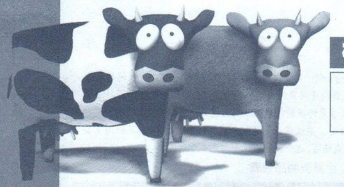
6、与BOSS战斗时，如BOSS造成的伤害很大，或者你对其伤害很小，则需要考虑自己的等级是否足够了，一般来说，如果BOSS对你攻击两、三次就能对你造成重大伤害的话，劝你还是回去好好练级。

7、面对最终BOSS前，收集艾玫拉司套装是相当重要的一件事情，特别是其中的艾玫拉司皇冠，可是拥有提升50%血量巨大功效的道具，无论如何一定要拿到。而其他艾玫拉司套装亦是最好的装备。

8、不知是否是游戏BUG，在拿魔力披肩的房间里的BOSS，即使是51级加全套装备的亚特鲁依然胜利机率渺茫，可以说这个BOSS应该才是终极的挑战吧。因为通关一次之后对BOSS的单独挑战中它是排在最后的，而且是可以打败的。不过在正常游戏中它又好象无敌了，真不知道需要多少级或者还需要装备什么才能对其造成伤害，这个就留给玩家自己去参透吧。

全重要物品列表

物品名称	得到方法	作用
给巴司拉姆的信	第一次到利摩奇之后立刻返回列达村的吊桥处从库瓦尔那里得到	满足全物品收集欲望用
雅露玛之羽	在古拉纳峡谷的宝箱中得到	在迷宫中使用之后回到迷宫入口
海神护符	得到3把剑之后告之巴司拉姆遗迹道路已通，巴司拉姆“借出”	剧情需要，可穿过部分之前无法通过的水域
姐姐的威信	买光利摩奇姐姐店铺中的所有东西	弟弟以高价收购你要卖的消耗类物品
青之石板	在古拉纳峡谷的宝箱中得到	可解读，集全5块可换取翼神纹章
赤之石板	三道门后的宝箱中	可解读，集全5块可换取翼神纹章
黑之石板	虹之碎片看清隐藏的道路）	可解读，集全5块可换取翼神纹章
金之石板	绿水洞的宝箱中得到	可解读，集全5块可换取翼神纹章
白之石板	废都奇修迦尔的宝箱中得到	可解读，集全5块可换取翼神纹章
海盗烈酒	拉多克的海盗船船舱的宝	
金之垂饰	用海盗烈酒和列达村的托克沙交换	用于交换物品
提督的钥匙	救出列达族人后从乌鲁处获得	
罗门的钥匙	打败拉纳鲁拿后，在亚加雷司身上	可以打开两艘船上的4个宝箱
龙之纹章	救出列达人质后，回到列达部落从奥多处得到	剧情物品，开启通往废都的道路
比卡多	封印解开后从古拉纳峡谷的山顶、忘却遗迹的深处、日出港湾、风见之丘四处找回。一次只能带回一只	可以和艾米里奥交换曙光守护石
木雕手镯	伊莎送的	STR+2、DEF+2
盗贼手套	清除海岸道的怪兽之后，从洛伊德处得到	50%
轻甲护靴	古拉纳峡谷的宝箱中得到	佩戴后可以防止过重状态
伦比亚斯	夸特拉树林中的宝箱中得到	佩戴后可以防止混乱状态
防咒护符	利摩奇姐姐的商店中用1300G购买得到	佩戴后可以防止诅咒状态
白蛇手镯	利摩奇姐姐的商店中用20000G购买得到	佩戴后可以防止中毒状态
艾美拉小锤	在利摩奇酒馆，用卡普拉神水和阿古交换得到	量增加50%
血之爪	忘却之遗迹中从一缺口的左侧跳下，之后利用冲斩跳跳到右侧，在平台的宝箱中得到	打倒敌人的同时可以回复少量的HP
龙神兵之手	忘却之遗迹中有一处四根柱子靠在一起的地方，利用冲斩跳跳到柱子上，然后跳到四根柱子中央的空隙，可以掉到第二层，在平台的宝箱中得到	STR+10、DEF-10
过重腰带	忘却之遗迹的一处通往右测的门旁，下方有一缺口，从此跳下可到达一平台，在宝箱中可得到	DEF+6、附加过重状态（与轻甲护靴或者翼神纹章同时装备可消除此状态）
虹之碎片	瑟米斯参道内用艾力克希尔打开的黄色宝石大门后在宝箱中得到	增强部分洞窟内的光线，让隐藏的道路出现
魔力披肩	得到龙神兵之手后，佩戴虹之碎片，可在原来得到龙神兵之手的地方发现隐藏的台阶，利用冲斩跳可在房间中的宝箱获得	魔力上升，剑技和剑魔法能力被强化
幸运银币	在利摩奇酒馆附近用金之垂饰和卡尔曼交换	佩戴后幸运值大增，打怪物掉落物品和晶石的机率增加
无音之铃	打倒迦南平原西面的大黄蜂后得到	佩戴后对硬壳类的怪兽攻击有特效
帝国星光勋章	获得罗门钥匙后到到舰长室开宝箱	打倒敌人得到的经验数增加50%
艾玫拉司皇冠	封印解除后，打倒风见之丘西面的强化花怪后得到	佩戴后最大HP增加50
艾玫拉司护甲	封印解除后，打倒绿水洞的强化大水母后得到	佩带后 DEF+5、亚特鲁静止不动时HP自动回复
艾玫拉司手套	封印解除后，打倒枷南平原西面的强化大黄蜂后得到	STR+5、DEF+5
曙光守护石	收集4只比卡多后，还给艾米里奥后获得	战斗失败后可获得一次复活的机会，只能使用一次
翼神纹章	收集全5块石板后，与利摩奇酒馆的吟游诗人欧卡斯特交换	佩戴后可以防止所有的异常状态



毁灭战士Ⅲ Doom 3

游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【~】进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
god	刀枪不入模式
noclip	穿墙模式
notarget	隐身模式
freeze #	所有物件冻结指定秒数(开发模式用)
give all	获得所有武器弹药
give ammo	弹药全满
give weapon_shotgun	获得 Shotgun
give weapon_chainsaw	获得 Chainsaw
give weapon_plasmagun	获得 Plasmagun
give weapon_machinegun	获得 Machinegun
give weapon_rocketlauncher	获得 Rocket launcher
give berserk	狂暴(战力增强)
benchmark	游戏运行效能测试
timedemo demo1.demo	执行游戏效能测试并显示帧数得分
com_showfps #	画面刷新帧数显示开关(#=1 开 /0 关)
aviDemo	将游戏影像保存为 AVI 文件
gfxinfo	显卡相关信息
r_gamma #	设置画面 gamma 值(# 为 0~3)
r_brightness #	设置画面亮度值
s_volume_db #	设置音量值(# 默认为 0)
s_showlevelmeter #	音量值指示开关(#=1 开 /0 关)
g_showprojectilepct #	目标杀伤率指示开关(#=1 开 /0 关)
killmonsters	消灭所有怪物
kill	自杀
quit	退出游戏

spawn X 生成指定名称 X 的角色,角色名称列表如下:

monster_zombie_bernie, monster_zombie_sawyer,
monster_zombie_zsec_machinegun, monster_zombie_zsec_pistol,
monster_zombie_zsec_shield, monster_zombie_zsec_shotgun,
monster_zombie_commando, monster_zombie_commando_cgun,
monster_zombie_fat2, monster_zombie_fat_wrench, monster_zombie_maint_bald,
monster_zombie_maint_nojaw, monster_zombie_maint_wrench,
monster_zombie_maint_skinny, monster_zombie_maint, monster_zombie_maint2,
monster_zombie_maint_flashlight, monster_zombie_suit_neckstump,
monster_zombie_suit_bloodymouth, monster_zombie_suit_skinny,
monster_zombie_labcoat, monster_zombie_limb, monster_zombie_skinny,
monster_zombie_pipe, monster_zombie_tshirt_bald,
monster_zombie_tshirt_blown, monster_zombie_jumpsuit,
monster_zombie_jumpsuit_eating, monster_demon_archvile,
monster_demon_cherub, monster_demon_hellknight, monster_demon_imp,
monster_demon_maggot, monster_demon_mancubus, monster_demon_pinky,
monster_demon_revenant, monster_demon_tick, monster_demon_trite,
monster_demon_wraith, monster_boss_cyberdemon, monster_boss_guardian,
monster_boss_guardian_seeker, monster_boss_sabaoth, monster_boss_vagary

give pda X 获得指定名称 X 的 PDA 数据,数据名称列表如下:

admin_banks, admin_dorweiler, admin_moses, admin_simons,
alphalabs1_berger, alphalabs1_krietman, alphalabs1_lipsitz,
alphalabs1_smith, alphalabs2_chin, alphalabs2_connors, alphalabs3_abrams,
alphalabs3_lamia, alphalabs3_nelson, alphalabs3_poota,
alphalabs4_kaczynski, caverns1_cody, comm1_blake, comm1_finch,
comm1_wolfe, comm1_wolfe, commoutside_holiday, commoutside_ridge,
cpu_bates, cpu_haskell, cpuboss_tooloose, delta1_mora, delta1_price,
delta2a_cinders, delta2a_raleigh, delta2a_wilson, delta2b_bullman,
delta2b_erikson, delta2b_mcneil, delta2b_stemmons, delta3_cerano,
delta3_lee, delta3_shultz, delta4_gilbert, delta5_jackson, delta5_swann,
enpro_chasar, enpro_hammer, enpro_raad, hell_garlick, hell_hebert,
marscity2_caseon, marscity2_duncan, marscity2_stanton, marscity2_tyson,
mc1_berneche, mcunderground_baston, mcunderground_delahue,
mcunderground_ryan, mcunderground_young, monorail_cullen,
monorail_harding, monorail_hollies, monorail_ross, recycling1_garza,
recycling1_sadowayj, recycling2_johnson, recycling2_moen, site3_davis,
site3_rogers, hellhole_id

give video X 获得指定名称 X 的 Video Disk,其名称列表如下:

epd, hydrocon, mfs, bfg, chaingun, demon_museum, ian_report, ipn_news,
plasmagun, recycling, soulcube, tablets

map X 载入指定名称 X 的地图,地图名称列表如下:

地图文件	名称
game/marscity1.map	Mars City 1
game/mcunderground.map	Mars City Underground
game/marscity2.map	Mars City 2
game/admin.map	Administration
game/alpha1.map	Alpha Labs Sector 1
game/alpha2.map	Alpha Labs Sector 2
game/alpha3.map	Alpha Labs Sector 3
game/alpha4.map	Alpha Labs Sector 4
game/enpro.map	EnPro Plant
game/commout.map	Communications Transfer
game/communications.map	Communications
game/recycling1.map	Monorail Skybridge
game/recycling2.map	Recycling Sector 2
game/monorail.map	Monorail
game/delta1.map	Delta Labs Level 1
game/delta2a.map	Delta Labs Level 2A
game/delta2b.map	Delta Labs Level 2B
game/delta3.map	Delta Labs Level 3
game/delta4.map	Delta Labs Level 4
game/hell.map	Hell
game/delta5.map	Delta Complex
game/cpu1.map	CPU Complex
game/cpuboss.map	Central Processing
game/site3.map	Site 3
game/caverns1.map	Caverns Area 1
game/caverns2.map	Caverns Area 2
game/hellhole.map	Primary Excavation

此外下列测试地图可以从 pak000.pk4 中解出被调用:

地图文件	名称
testmaps/testmaps_lotsaimps.map	Test Map 1
testmaps/test_box.map	Test Map 2
testmaps/test_boxstack.map	Test Map 3

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

机甲战争:终极毁灭 Robot Wars: Extreme Destruction

在相应选单画面中输入下列代码获得相应功能:

代码	功能
nowyouseemenowyoudont	隐身(PAUSE 选单)
fabletmeplayasahouserobot	家用机器人出现在格斗场(COMPETITION 选单)
weirdnakedrobots	护甲透视(PAUSE 选单)
givememoresponds	增加金钱(COMPETITION 选单)
accessallarenas	开放所有竞技场(MAIN 选单)
getridofthosepeskyairobots	人工智能开关(PAUSE 选单)
timeisonmyside	无尽时间限制(PAUSE 选单)

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试

模拟人生:魔幻天地 The Sims: Makin' Magic

游戏中按下【Ctrl】+【Shift】+【C】在屏幕左上角出现输入提示,输入下列代码并回车激活相应的功能:

代码	功能
rosebud	获得 1000 元
rosebud;!;!;!	获得 3000 元(每增加一个;!即多得 1000 元)

工作疲劳度不上涨

游戏中按下【Ctrl】+【Shift】+【C】在屏幕左上角出现输入提示,输入下列代码激活物件移动功能:

move_objects on

此后当上班车在门外时,进入购买模式并点击汽车删除它,或者移动垃圾桶挡在汽车前,等游戏中的时间过 1 小时即可,此后用 move_objects off 代码关闭物件移动功能。

账单率不上涨

游戏中按下【Ctrl】+【Shift】+【C】在屏幕左上角出现输入提示,输入下列代码激活物件移动功能:

move_objects on

然后将邮箱(mailbox)删除即可,此后用 move_objects off 代码关闭物件移动功能。

〖测试:NA WINGS 提供 A〗



公元 1503:宝藏、野兽与海盗
Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
pause #	游戏暂停开关(#=0 关 /1 开)
cheat sandbox	所有玩家归为人类且地图全开
cheat ai X	设置人工智能模式(X 可为 on 开 /off 关 /debug 除错模式)
cheat safe	人类首都周围遍布机枪
cheat diff #	设置难度级别(# 为 0~5)
cheat achieve	显示成就信息
cheat ally X	与指定名称 X 的国家结盟
cheat peace X	与指定名称 X 的国家进入和平状态
cheat war X	与指定名称 X 的国家进入战争状态
cheat meet X	与指定名称 X 的国家进行接触
cheat unmeet X	与指定名称 X 的国家结束接触
cheat human X	玩家控制指定名称 X 的国家
cheat computer X	电脑控制指定名称 X 的国家
cheat defeat X	指定名称 X 的国家落败
cheat victory X	指定名称 X 的国家获胜
cheat tech XYZ	显示或修改指定名称 X 的国家的相应技术(其中 Y 为科技名称或 all,Z 为 on 或 off)
cheat resource XYZ#	显示或修改指定名称 X 的国家的相应资源(其中 Y 为资源名称或 all,Z 为 + 或 -,# 为数量)
cheat resource all+#	所有资源增加指定数量 #
cheat age #X	显示或改变指定名称 X 的国家历史年份为数字 #
cheat military #X	显示或改变名称 X 的国家军队级别为数字 #
cheat civic #X	显示或改变名称 X 的国家居民级别为数字 #
cheat commerce #X	显示或改变名称 X 的国家商业级别为数字 #
cheat science #X	显示或改变名称 X 的国家科学级别为数字 #
cheat library #X	显示或改变名称 X 的国家馆藏级别为数字 #
cheat bbox #	绑定盒体显示开关(# 为 0 或 1)
cheat ranges #	战斗范围显示开关(# 为 0 或 1)
cheat die X	消灭指定名称 X 的物件或选定物件(不加 X 名称参数)
cheat damage XY#	调整对指定名称 X 的物件或选定物件(不加 X 名称参数)的伤害,Y 为 + 或 -,# 为伤害值
cheat insert #XYZ	在指定坐标 Z(值为 x,y)放置指定类型 X 的单位或建筑,参数 Y 为“名称 =RED”格式
cheat add #XYZ	在指定坐标 Z(值为 x,y)放置指定类型 X 的单位或建筑,参数 Y 为“名称 =RED”格式
cheat finish	立即完成建造队列中的选定项目
cheat bird	在鼠标位置生成一只鸟
cheat nuke	在鼠标位置投放一枚核弹
cheat pack	收起当前选定单位(如果该单位具备收起功能的话)
cheat deploy	部署当前选定单位(如果该单位具备部署功能的话)
cheat reveal #	地图全开与否(#=0 否 /1 是)
cheat explore X	设置游戏探索配置(X 为 normal、explored 或 all)

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

黑帮之地
Gangland

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
cheat bigdick	获得一名大侦探
cheat loonies	获得一名狂人
cheat alienprophets	获得一名假警察
cheat irissuxx	显示信息 Yeah!
cheat iwillmakethefamilyrich	获得一名律师
cheat iwillripyourarmsoff	获得一名强制执行人
cheat youlittlehottieyou	获得一名美女
cheat pocketsfullofdough	获得一名商人
cheat yourliverlandedoverthere	获得一名携火箭筒的人
cheat youhadbetterwearkevlar	获得一名黑寡妇
cheat trustmewithyourlife	获得一名保镖
cheat ihavetenpoundfists	获得一名超级保镖
cheat likeatonofbricks	获得一名爆破人
cheat youwillbestunned	获得一名刺客
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine	获得一名小偷
cheat iwilltakecareofyou	获得一名胖子
cheat thegreatvassilizaitsev	获得一名狙击手
cheat iknowodintoo	获得一名忍者
cheat kidiseeeverything	取消战雾遮掩
cheat wowitsgreattobetheboss	刀枪不入模式
cheat needmorelead	各种资源获得 1000 单位
cheat youbetterpay	现金增加 100000

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

大摔跤经纪人
WWF: With Authority!

在经纪人信息画面中输入 oblivion 作为名字，即可获得所有 playbook。

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

恐惧杀手
Painkiller

游戏中按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(秘技代码仅在 Daydream 和 Insomnia 难度模式下有效)：

代码	功能
pkammo	弹药全满
pkpower	弹药及生命力全满
pkweapons	获得所有武器
pkgold	获得额外的金钱
pkkeepbodies	尸体显示开关
pkkeepdecals	印花显示开关
pkdemon	恶魔变形开关
pkweakenemies	敌人强弱切换开关
pkalwaysgib	毒气开关
pkgod	刀枪不入模式开关
pkhaste	高速开关
pkweaponmodifier	切换武器模式
weaponspecular #	切换武器反射状态(#=0 关 /1 开)
showweapon #	切换武器显示与否(#=0 关 /1 开)
bullettime #	切换子弹时间(#=0 关 /1 开)
fov #	设置视角角度值为 #(默认 90)
fraglimit #	设置帧数限制
timelimit #	设置超时时间(0~999)
map X	更换地图

地图名称 X 列表为:DM_Fragenstein, DM_Illuminati, DM_Mine, DM_Psycho, DM_Sacred, DM_Unseen, DMPCF_Tower, DMPCF_Warehouse

代码	功能
name X	改变玩家名称为 X
hudsize #	设置 HUD 尺寸
crosshair #	设置准星形状(默认为 1)
speedmeter #	显示玩家速度(#=0 关 /1 开)
msensitivity #	设置鼠标灵敏度(默认为 40)
msmooth #	鼠标平滑移动开关(#=0 关 /1 开)
exit	退出联机服务器
quit	退出游戏
pkcards	功能未明
join	功能未明
rot	功能未明
pos	功能未明
demo	功能未明
stresstest	功能未明

如需要在 Nightmare 或 Trauma 这样的高难度模式下使用刀枪不入模式，只需事先保存一个高难度游戏进度，然后以 Insomnia 或 Daydream 这样的低难度模式进入游戏，输入 pkgod 秘技激活刀枪不入模式，然后载入事先保存的高难度模式的游戏进度即可，且秘技状态在过关时也可保持。此方法在 1.2 版游戏以下测试通过。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

雇佣兵:秘密战争
Soldner: Secret Wars

要想修改游戏中的物品数量，只需以任何文本编辑程序(如记事本 notepad.exe)打开游戏安装目录中 game\User\Compaigns\Campaign Template\Warehouse 子目录 Stockpile.txt 文件，其中列出了各种物品的名称及其数量，修改后保存此文件，然后进入游戏开始新的战役(campaign)即可。

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

海军陆战队神枪手 II
Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare

游戏中按【9】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(输入成功有声音提示)：

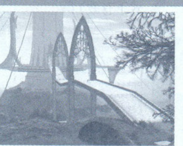
代码	功能
MPGOD	刀枪不入模式开关
MPGUNS	获得所有武器及弹药
MPAMMO	弹药全满

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗









天堂Ⅱ十万个为什么(三)

文/火舞耀扬

各位读者大大们好，许久不见甚是想念，小生这厢有礼了。时至金秋，《天堂Ⅱ》也结束了压力测试，在一片期待的欢呼声中(咦?怎么好像有挤不进游戏的呜咽声呢? 肯定是耳鸣~~)正式和大家见面了。小生我为了各位也没闲着，一边深挖游戏中的"为什么"，一边抓紧时间对内测北京服的最后一场PK比赛进行了"观摩"，此次比赛水平之高，组织之好，令人乍舌，北京服各大玩家公会的实力和表现也是可圈可点，其中不乏精彩之处……(石子:废话这么多!我踢!)呜呜呜……进入正题! >_<







高手出师篇



51、为什么和我组队的先知不加血?

《天堂Ⅱ》中的先知并不是单纯的牧师，也不是单一的加血机，虽然他们是辅助职业，但其战斗力并不逊于战士，有的先知很可能因为学了全辅助系技能而不会加血。当他们给自己加全辅助系魔法后，攻击速度能达到900以上。作为一个牧师，其责任就是将队伍的最大潜力挖掘出来，而先知这个职业就是挖掘潜力的专家。当队伍有强大组合的时候，先知们可以成为单纯的辅助系，来调配队伍实力；如果队伍的杀伤不够，实力较弱的时候，他们也可以冲锋陷阵独当一面。使用先知职业的玩家被誉为《天堂Ⅱ》中的钢琴家，可以想象这个职业的操作是多么的复杂，而具有"钢琴家"操作水平的玩家少之又少，所以不能完全发挥先知的特点。

不能满足队友需要的牧师不是好牧师，但先知这个特殊的职业则是对玩家技术的考验。既然选择牧师系职业，其使用者必定有颗仁爱的心(感觉自己象唐僧-_-!)，所以在战斗中先知们多和队友交流，可以最大程度的提高队伍实力，也能减少矛盾。喜欢卖弄技术的玩家绝对不要放过先知这个职业哦!



52、为什么我的宝藏猎人打不过精灵刺客?人类刺客不是很强吗?

宝藏猎人的确很强，卓越的防御和HP上限、丰富的技能、理想的速度、夸张的致命率，都是他们地位的根基。但这个职业对玩家技术和战斗观念的要求很高，依据玩家习惯和技术的不同所发挥出的实力也不一样。优秀的宝藏猎人在战斗中主要依靠施放技能的时机来取得优势。"活跃生命"、"视觉遮蔽"、"移动加速"、"出血术"这些技能都要掌握施放的时机，而最关键的一个技能则是"冲刺术"。宝藏猎人依靠种族优势并不怕精灵刺客近身肉搏，但精灵刺客多选择游击战术，而且他们逃跑和进攻都是运动战，所以在和精灵族PK的时候，"冲刺术"就成为了一个十分关键的技能，能否在战斗中胜出，主要是看施放"冲刺术"的时机。施放的太早技能效果不能坚持到战斗最终，施放的太晚又不能扭转局面。这个主要依靠玩家在战斗中的感觉，并不是可以教会的，多多战斗，反复实践才能掌握宝藏猎人这个职业。



53、为什么建血盟的多是骑士职业?其它职业不行吗?骑士在这方面有什么优势吗?

其它职业当然可以建立血盟了，这个现象主要是因为血盟夸张的设定造成的。三级血盟需要五十万SP，四级血盟需要一百四十万SP，这个数目绝对不是法师职业所能支撑的，而骑士在这方面则有很大优势，他们的技能消耗SP极少，所以他们来建立血盟提升血盟级别比较合适，虽然刺客职业也可以，但刺客们的HP多不理想，战场上的生存能力较低，作为战争的产物——血盟来说，一个可以战斗到最后的首领是比较关键的，而骑士那变态的防御则满足了这个要求。试想一个在战斗刚刚打响就挂掉的首领的血盟还有什么士气可言?不过世事无绝对，主要还是看大家的喜好和技术。



54、为什么练人类骑士的玩家比其它种族的骑士要多?人类骑士在这方面有什么优势吗?

练人类骑士的多吗?我觉得差不多啊!不过人类在某些方面的确比较突出一些，人类那高血高防的特点堪称骑士中的楷模。圣骑士将防御发挥到了极致，皮厚的可以在上面进行核试验。而暗骑士则是攻防一体，各个方面都很突出。40级的暗骑士就可以去克塔练级了，50级的暗骑士则开始展现出那魔鬼般的实力，其召唤兽的攻击不俗，加之技能辅助，可以让敌人从头晕到尾，还手不得。当然人类骑士的移动速度和攻击力还是有欠缺的，这些方面不能和精灵族相比。白精灵骑士的移动速度让他们成为了生存能力最强的职业。虽然杀伤力低下，但和他们对战真的很累。而黑精灵骑士则有恐怖的杀伤力，不过他们的防御和HP上限简直就是骑士的耻辱……



55、为什么我的暗杀者打不过兽法?战士系打不过辅助系难道不是游戏设定的错误吗?

谁说兽法是辅助系，体验过内测的玩家想必都见识过兽法的威力了，他们卓越的战斗能力几乎是所有种族的噩梦。其技能"生命吸收"根本不是辅助技能，而是战斗技能。特别是在和黑精灵这样贫血种族的对抗中，一个"生命吸收"就可能将其秒杀。而且他们的物理攻击也是很强，魔法威力虽然不高，但相对其它种族的HP来说，也是很有威胁的，诅咒系的魔法还可以持续降低对手的战斗能力。兽法可以说是大陆内测中表现最突出的职业了，因为他们的确很强。随着级别的提高，他们将进阶为霸主、战狂，这两个职业是带盟带队必不可少的，所以随着《天堂Ⅱ》公测版本的开放，兽法的数量还会增加。当然兽法也并不是无敌，任何种族的战士系职业换上弓箭后都可以对其进行游击战，法师更可以给他们造成巨大的伤害，骑士依靠防御近身肉搏也能取得优势。不过兽人的HP上限是《天堂Ⅱ》世界之最，大家和他们交手的时候要有打持久战的准备哦!



56、为什么我的朋友都向我推荐剑刃舞者?这个职业很强吗?

向你推荐这个职业的朋友们，看来很信任你的能力啊!剑刃舞者是个比较特殊的职业，虽然是黑精灵战士，但他们是骑士出身，所以有着不错的防御能力。不过他们的技能偏向辅助型的牧师，由于其种族原因，他们的物理攻击力也是相当可观。所以剑刃舞者对操作技术的要求很高，复杂多样的特点也造成了他们强悍的实力。多样的辅助技能可以提高队伍的战斗能力，诅咒技能则可以大幅削弱敌人能力，本身具有的高攻击也使得他们成为了SOLO的高手，是《天堂Ⅱ》世界中的全才!在

任务和战争中剑刃舞者也是必不可少的。大陆内测中，剑刃舞者的数量并不多，所以大家对其实力没有很多认识。这主要是骑士出身的特点造成的，而且要使用这样复杂的职业需要玩家对职业认识很深，没有敏锐感觉的玩家很难用好这个职业。另外……女性角色的剑刃舞者真的很 COOL，笔者强烈建议大家试试这个职业。



57、为什么练暗影游侠的玩家要比练银月游侠的玩家多？暗影有什么特殊的地方吗？

这个……主要是因为黑精灵 MM 的身材比白精灵 MM 好吧！这两个职业都是使用弓箭的，而且技能也十分相似。主要攻击技能为“连环箭”，并辅助“放血术”、“冲击箭”、“要害刺击”等技能打出华丽的技能组合，在 SOLO 和 PK 中非常突出。丰富的技能使其战斗模式灵活异常，极快的速度使他们的生存能力得到了最大保障。暗影游侠的数量多，很大程度上是因为韩国的那个 PK 录像中暗影游侠的胜利，其实以一胜四在《天堂Ⅱ》中是绝对不可能的（级别、装备相近）。那个录像中的几个失败者明显注意力不集中，而且韩国玩家在战斗技巧和素养上不敢恭维。暗影游侠依靠种族特点，与生俱来的杀伤力，的确可以给玩家在战斗中带来极大爽快感，这个恐怕才是黑妖刺客过盛的主要原因。



58、为什么我的矮人工匠很穷？

选择矮人职业一定要慎重，这个职业并不象大家想象的那样理想。在练级方面可以用“痛苦”两个字来形容，在赚钱方面则可以用“矛盾”二字来诠释。森弓的造价比从商店购买的还要贵，而制作高级装备则要花费大量的时间来收集材料。矮人练级主要是充当肉盾的角色，可以帮队伍引怪，从而控制战斗速度。玩这个职业所需要的不是操作技术，更不是敏锐的感觉，而是对市场的把握，对物品价格的直觉和耐心。做 D 弹比较好赚，也是矮人主要的收入来源，建议初期收些垃圾 D 装，依据暴出晶体的数量购买材料（奇岩较便宜），要合理掌握成本，不要浪费材料。薄利多销，寻找那些大客户来关照你的生意，才是生存的关键。其实矮人这个职业的最大受益者应该就是他们所在的血盟了，所以一般的矮人都是由血盟来养活的，这个职业的付出和收益不成正比，希望大家对他们多多给予帮助。



59、为什么我的收集者总是收集不到好东西？

收集者是一个战争血盟的后勤保障，他们的技能是《天堂Ⅱ》世界中独一无二的，可以收集到别人打不出来的好东西，而且收集制作材料也要比其他职业快很多，不过这些也是看运气的，实在是没什么技巧可言。而“人品”一说更是虚无缥缈，笔者向来对其嗤之以鼻，程序就是程序，机器就是机器，“人品”理论不知道有啥科学依据？但矮人收集者最好是相信这个理论，否则你会感觉很无聊，而且生活没有什么希望。收集者练级时在完成对怪物最后一击前使用自体变化，其收集成功的几率会高一些，这也是我从网上找来的唯一“技巧”，实验之后感觉有些变化，在此推荐给大家。



60、为什么没人练兽人战士？这个职业很菜吗？

主要是因为兽人比较“凶悍”不容易泡到 MM 吧！兽人战士可是很强的呢！既然问到了兽人战士了，我们就来看看他们的数据吧。50 级破坏者，HP3093.342、MP734.7135；70 级破坏者，HP5340.394、MP1322.2485；50 级暴君，MP2718.593、MP734.7135；70 级暴君，HP4815.779、MP1322.248。这些都是通过公式计算得出的，没有装备和技能加成。

如果算上兽人的技能，兽人战士在 5X 级的时候 HP 就能突破 5000，绝对可以被叫做血牛。他们的特点大家应该很熟悉了，就是防御、命中低，而 HP 上限和攻击速度极为突出。这样说好象还不能体现兽人战士的强大之处，还是举例给大家看吧！比如一个 6X 级的兽人，不要用拳套和锤子，要高级的弓箭，然后找个差不多的先知给自己来一整套 CAST，最后，自己再使用兽人的必杀技——狂暴加护！想知道攻击有多少吗？告诉大家，使用灵魂弹出会心一击后，杀伤力可以秒杀血女！具体数值保密，给大家一个想象的空间，其实“本体杀伤=血女的 HP/4”这个得到的数据不准确，主要是血女的 HP 上限不够除的！大家试验的时候一定要用弓，其他武器的伤害会差好几千！另外，大家都知道“战斗咆哮”这个技能吧？可以让兽人战士得到 30 秒的超人状态，用弓加弹，在战场上那就是千人斩，碰到就死，磕到就亡，骑士的防御再高也一样秒杀！哈哈哈哈……建议大家不要尝试，反正公测要开新版本了，等到了战场再试验吧。PK 中的兽人战士很容易红名的。



61、为什么我的宠物总养不好？怎么才能养好呢？什么宠物值得养？

养宠物的问题以前说过，宠物的确很难升级，而可以利用的 BUG 又会使人物得不到经验，造成浪费。养好宠物的关键就是不要饿着它，相信大家都玩过电子宠物吧？道理差不多，不过升级就很困难了。如果有好的办法还请大家不要吝啬，放在网上和各位朋友多多交流。至于值得养的宠物……这个很难讲，一般的宠物可以背负物品，弓手职业都需要。而龙则可以骑乘，幼龙养到亚龙（没翅膀的不是龙，是龙的变种，这里是天堂世界的独特设定）就可以骑了，养成飞龙就可以飞，真的很诱惑。不过劝告大家，不要轻易养龙。我的龙只养了几个小时就永远的封存了，养不起，它们吃的太多了，一天吃你件 D 装，谁也受不了吧？



62、为什么我的黑精灵法师级别练不上去？黑精灵真的有你说的那么强吗？

那个……问得我怪脸红的。黑精灵法师真的很强，大家找兽人朋友试试魔法伤害就知道了，人类和白精灵都比不了的。但是黑精灵的确有自己的弱点，HP 太少就是致命伤，一般练黑妖的玩家打出的经验还不如死亡惩罚所失去的多。黑精灵法师的物理防御很低，加之血少，所以一般的战士系职业都可以秒杀他们。不过黑法魔法防御极高，所以在魔法对轰上基本无敌。总体来说就是个矛盾的聚合体，想要玩好黑妖法师操作技术上必须要过关，要精通双重施法（瞬间施放两个魔法）、多重施法（各个魔法衔接时间为零）的技术，做到出手就杀人的效果。如果不能做到秒杀，就要熟悉所有技能的效果，想办法将敌人定在原地，使其不对自己造成威胁，而且要将 MP 的消耗降到最低（使用 BUG 不消耗）。些这都是战争和 SOLO 时的必备技术，要几个快捷栏切换操作。练级的时候黑妖法师是主力，所以组队还是可以的，只要控制住怪物的仇恨值就能保证安全。当然在主攻怪物的区域最好是有个骑士保护，可以用“挑衅（挑拨）”技能吸引怪物攻击。但技术还是最重要的，个人的强大才是真正的强大，只有技术过硬，才能保证生存。而且新的版本要对法师进行一些修正，所以菜鸟们也将可以体验到游戏达人的乐趣。

恶搞

为什么别人升级比我快？

这是问题还是抱怨？凡事都要看开些，那些练级疯子们身体肯定吃不消的，游戏是为了放松和收获快乐，而不是自找苦吃。游戏的玩法很多，这里给大家介绍一个“傻瓜”练级法，基本上所有职业都适合。玩家的人物诞生后，在周围的村子练到 10 级，然后就可以去兽人的艾摩岛了，因为兽人的移动速度缓慢，而且 HP 超高，所以那里的怪物刷新点做的很密集，在那里的考验洞穴和瀑布组队练级很快就能到 20 级。然后就可以去说话岛了，在废墟可以轻松练到 40 级。二转之后，建议先去四处转转熟悉下《天堂Ⅱ》世界的环境，然后再去克塔组队练级。这时候大家的朋友也很多，可以去尝试着做一些高难度的任务，打打 BOSS，从而提高自己的操作技术。游戏不一定要战争，不一定要级别，快乐的旅行家也是很不错的选择，《天堂Ⅱ》的世界非常的大，如果不传送的话，要转好几天呢。在意级别的人会卷入战争，快乐游戏的人将得到永生……阿门！

63、为什么加了辅助魔法之后，属性会差这么多？这样的设计不会造成游戏失衡吗？

这样才反映出牧师辅助系职业的作用啊！否则要那些不能打，不能抗的职业做什么呢？这样不会造成失衡，而是会让职业更加平衡。其实国内的一些老玩家们很早就注意到牧师的作用了，他们的公会一般都有一整套的CAST机，在战争和PK中可以起到关键作用。虽然《天堂Ⅱ》中的辅助职业并不很多，但作用确是很大，大家来看看一些辅助魔法的效果就明白了。

力量强化　加攻击力
效果1：+8%，效果2：+12%，效果3：+15%

保护盾　加防御力
效果1：+8%，效果2：+12%，效果3：+15%

风之疾走　加跑速（非百分比）
效果1：+20，效果2=+33

灵活思绪　加施法速度
效果1：+15%，效果2：+23%，效果3：+30%

弱点侦测　加致命攻击率
效果1：+20%，效果2：+25%，效果3：+30%

魔力催化　加魔法攻击力
效果1：+55%，效果2：+65%，效果3：+75%

敏捷术　加回避率
效果1：+4，效果2：+6，效果3：+8

强愈术　加回血速度
效果1：+10%，效果2：+15%，效果3：+20%

狂战士运魂　加攻击力／攻击速度／魔法攻击力／施法速度，降低防御力
效果1：+5%、-12%，效果2：+8%、-15%

祝福之盾　加盾牌格挡率
效果1：+10%，效果2：+20%，效果3：+30%

导引　加命中率
效果1：+2，效果2：+3，效果3：+4

死之呢喃　加致命攻击威力
效果1：+30%，效果2：+40%，效果3：+50%

速度激发　加攻击速度
效果1：+15%，效果2：+33%

魔法屏障　加魔法防御力
效果1：+23%，效果2：+30%

神佑之体　加最大hp
效果1：+10%，效果2：+15%，效果3：+20%，效果4：+25%

神佑之魂　加最大mp
效果1：+10%，效果2：+15%，效果3：+20%，效果4：+25%



64、为什么剑术诗人很少有人练？这个职业有什么缺点吗？

诗人和舞者在西方正统魔幻中是一个职业，这样说大家应该知道“剑术诗人”和“剑刃舞者”其实是很类似的职业。他们都是出身骑士，所以防御比较出色。虽然白精灵没有黑精灵那么高的攻击，但HP上限要比黑精灵强太多了，奔跑速度也比黑精灵卓越。这个职业的缺点是在技能上，因为他们的技能太单调了，几乎全部都是辅助技能，而战斗技能则少的可怜，在作战能力上无法和“剑刃舞者”相比，但他们的辅助技能也不可小觑，作为辅助职业的一员，他们的辅助技能十分独特。在战斗中可以瞬间帮助全队提高战力，这点比先知方便太多了。《天堂Ⅱ》的战争将在公测打响，而作为战斗最基本的单位，“剑术诗人”绝对和“战狂”一样成为团队战中的重要职业。

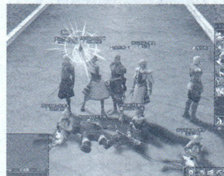


65、为什么我组队分到的经验和钱物都特别少？有什么好的组队方法吗？

《天堂Ⅱ》的组队练级，可以说有很多讲究，尽管经验公式算法还是未知，但明显的高低经验差距使大家都了解了一点，就是你的等级在队伍里的排名将直接决定你所获得经验的多寡。通常，在高级练功区我们可以见到两种人，被称为“吸血鬼”和“经验宝宝”的玩家。一些辅助职业，缺乏战斗力而无法参与战斗的不算在列，这里所说的“吸血鬼”是指全队等级最高者，尤其是队员等级差距非常大的队伍，高级吸血鬼是很不受欢迎的。因为《天堂Ⅱ》的经验分配原则是高等级者将分得最大比例的经验，所以等级相差越多，被高级玩家分走的经验也越多，当然，这些“吸血鬼”们也是队伍中作战最卖力的人，通常情况下恶意吸经验的玩家很少，否则会遭到队友们鄙视。全队等级最低的完全起不到任何作用的“经验宝宝”，则与吸血鬼刚好相反，是比较受欢迎的不劳而获者，因为他们可以很大程度上提升高级玩家的经验所得。在一些高级练功区，我们经常可以看到这样的队伍：高级战斗系+高级辅助系+1X级以下的经验宝宝，尽管有人会以这种方法带小号练级，但是从经验上来讲，小号的获益绝对没有高等级的角色来得多。

要想获得均等的经验，就要与自己等级相仿的玩家组队，这样的经验分配比例基本上就是均分。

组队练级从总体上来讲，升级速度绝对比单练快的多，而且非常省钱，一个完善的队伍基本可以24小时不停的一直练下去，直到队伍中所有人的负重全满为止。但组队练级也有很大的缺陷：一是队员不能协调时间；二是得到的钱被大家均分；三是人员配合肯定会有漏洞。弥补这些缺点几乎是不可能的，涉及现实、涉及游戏设定、涉及人的习惯。很多游戏公会都把自己的队伍送去越级打怪，从而锻炼队伍的配合，这个方法还是很不错的，但当练级节奏固定之后，大家的注意力就会放松，这在战斗中是很危险的。在这里提供给大家一个组队练级的方案——九人队，骑士一到两名，牧师辅助系二到三名，兽人法师一名，弓手、刺客职业二到三名，法师越多越好。这样的队伍由刺客或者弓手去侦察引怪，然后由骑士控制战斗节奏，法师是战斗主力。牧师保证队伍持续作战能力，兽法在关键时刻群体补血，刺客和弓手在“拉火车”的时候负责牵制，骑士负责缩小打击范围，而法师则火力全开，消灭敌人。这样的队伍可以24小时全天候作战，可以同时两个人休息，轮班战斗，火力足够。如果需要带人则将骑士剔除，由兽法控制战斗节奏，多组法师职业。







为什么《天堂Ⅱ》的节奏这么慢？跑路慢！打钱慢！升级慢！简直是催眠的游戏。

不要抱怨了，比起航海游戏，《天堂Ⅱ》的节奏算快的了。《天堂Ⅱ》的设定虽然不能比拟《龙枪》但也是相当庞大，那么大的地图，那么精美的画面，如果节奏加快了，恐怕你的机器会崩溃掉。《天堂Ⅱ》的多边形太多了，而且处理的很好，我的机器也是勉强才能带起来，如果奔跑速度再快些，地图数据就会大很多，显卡肯定受不了。至于练级慢则不是问题，大家着急练级而不去交流，甚至有人使用外挂，这样将失去游戏的乐趣。多沟通、多交流、多找朋友、多泡MM，才是快乐游戏的真谛啊！至于打钱，我也无能为力，感觉只有降级打钱，我打听到大陆公测后的虚拟货币兑换比率是2000:1，这还是保守估计。我觉得没什么必要去买，不过为了高兴，花钱也无妨。

密传 任务全攻略

文 / 梦真

密传》中的所有任务都是连续的，如果不完成前一个任务，就无法去接下一个，所以游戏中的新手任务分为五个，必须依次完成这些任务，才能接到剧情任务。下面的任务攻略，笔者就是按照严格的任务顺序来写的，玩家可以按照这个顺序来参考完成任务。

新手任务一

NPC：铁匠巴尔坦（435.202）

接任务的条件：无

任务内容：收集3个[小型兽角]交给巴尔坦

完成办法：曼陀罗城门外，有很多的"魔界之犬"，杀死后会随机掉落物品[小型兽角]，收集齐三个后就可以交差了。

完成奖励：200金币，新手专用护手，10瓶小型治疗药水

新手任务二

NPC：护卫队长阿巴斯（485.245）

接任务条件：完成上一任务

任务内容：角色升一级

完成方法：接到任务后出去打怪，升一级以后，回来找护卫队长谈话，便可得到任务奖品。

完成奖励：50点修炼点，新手专用靴，10瓶小型治疗药水

新手任务三

NPC：仓库管理员布凡（413.117）

接任务条件：完成上一任务

任务内容：修理道具

完成方法：仓库管理员布凡会交给人物一个耐力为0/70的盾和100金币，你需要拿到吉理卡处（542.200）修理，并把修理好的盾还回去任务便完成了。

完成奖励：新手服装中的头巾、10瓶小型治疗药水

新手任务四

NPC：防具店老板吉理卡（542.200）

接任务条件：完成上一任务

任务内容：收集[劣质的兽角]交给祭司长

完成方法：曼陀罗城门外，有名为"异变魔界之犬"的怪物，杀死后会随机掉落物品"劣质的兽角"，收集齐三个该物品，交给祭祀长瓦南达（667.174），瓦南达为了表示感激会给你100点经验值和10瓶小型治疗药水，接下来，你就可以到防具店去，找到防具店老板并与她对话，任务完成。

完成奖励：100点修炼点，10瓶小型治疗药水（瓦南达给的），500金币和新手服装中的裤子。

新手任务五

NPC：找护卫队长

接任务条件：完成上一任务

任务内容：以组队的的方式杀掉10只名叫"地穴矮人"的怪。

完成方法：完成该任务的前提是你必须在组队的状态下，与队友在城外的（461.498）附近杀掉10只地穴矮人，就可以回去交任务了。

完成奖励：200点修炼点，10瓶小型治疗药水，500金币和新手服装中的盔甲。







ONLINE GAMES

◎剧情任务：曼陀罗村

《密传》任务其实是一个庞大的故事，由于现在国内运营的是初章，所以分为两个阶段，一阶段任务是在曼陀罗村进行的，二阶段任务在香巴拉城进行，由一个故事串联起来。虽然最后故事还没有结束，但玩家只能期待官方的更新了。

第一个任务

NPC：布凡

接任务条件：完成所有新手任务、人物等级在八级以上、在之前几个NPC处得到过任务提示

任务内容：找寻物品

完成方法：到了八级以后，就可以去找交易官，他说他有一些东西被怪物抢走，希望你帮他找回。接到任务后，系统会提示去打"地穴矮人巫师"。可以由城里的传送石，传送到魔域入口，在魔域入口传送石附近就有很多这种怪，打死这种怪，可随机得到任务物品[布凡的失物]，[布凡的失物]会直接放到人物的背包中。得到任务物品后，便可以回去找布凡。

完成奖励：2000金币和一件武器（各职业获得不同的武器）

第二个任务

NPC：铁匠巴尔坦

接任务条件：完成前一任务

任务内容：收集5个[高级兽角]和5个[药用高级兽角]

完成方法：与铁匠巴尔坦交谈，他会要求人物收集5个[高级兽角]，可以在城外802，408处，打"异变魔界之犬"，收集到5个[高级兽角]就可以了。再次与铁匠交谈，他会收走[高级兽角]，并再次要求人物收集5个[药用高级兽角]，可以由城里的传送石，传送到第二个传送目标，在目的地传送石附近打"巨型异变魔界之犬"会随机掉落这种物品，收集齐后交给铁匠，任务完成。

完成奖励：2000金币和高耐力的[坚固的巴尔坦之剑]





第三个任务

NPC:阿巴斯

接任务条件:完成前一任务

任务内容:帮护卫队长阿巴斯传递二个作战命令书

完成方法:与阿巴斯交谈,他会交给你二个作战命令书,请你帮他交给驻扎在先遣城和共同协议体的士兵,带着卷轴出门往右到241,274的共同协议体内,找到守卫卡南达,与他对话后,他会在命令书上签字并交给你,之后到903,281位置的先遣城,找到守卫巴德鲁,对话后他同样会交还给你[确认的作战命令书],把二个已经确认的作战命令书交给护卫队长,任务完成。

完成奖励:2000点修炼点和20瓶中型治疗药水

第四个任务

NPC:交易官布凡

接任务条件:完成前一任务

任务内容:找寻遗失的物品

完成方法:任务系统提示交易官布凡要找的物品在名叫"地穴矮人队长"那里,出城一直向着南方走,到561\805处可以找到许多这种怪物,打死它们会随机获得任务物品,任务物品[受损的布凡失物]会直接出现在人物的背包中,得到以后回城交给交易官,任务完成。

任务奖励:一颗光芒神石,3000金币和一个[皮袋](下一任务物品)

第五个任务

NPC:迷路的小孩(190/530)

接任务条件:完成前一任务,把皮袋放在身上

完成方法:可以坐传送石到魔域入口,向西边走找到"迷路的小孩",与他对话之后,小孩会要求你用皮袋把他装回去。回城找护卫队长,皮袋会消失,任务完成。

任务奖励:3000点修炼点和一颗光芒神石

第六个任务

此任务为种族任务,需要人物去找与之相同种族的NPC接任务。

罗刹族、阿修罗族——NPC:交易官布凡

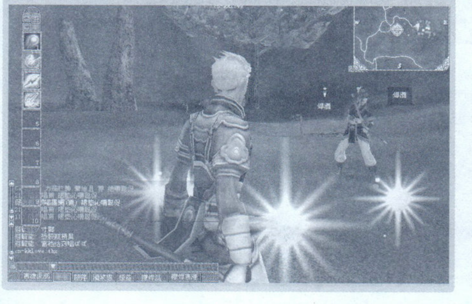
完成方法:在阿瓦塔尔之墓猎杀巨型猪头兽,可得到[布凡的失物],拿给交易官布凡,他就会告诉你有关罗刹、阿修罗种族英雄的传说和村里的姑娘消失的传说,并得到相应奖励。

迦楼罗族——NPC:防具店老板

完成方法:在阿瓦塔尔之墓猎杀巨型猪头兽,可得到[吉理卡的符咒],拿给防具店老板,他就会告诉你有迦楼罗族种族英雄的传说和村里的姑娘消失的传说。

天族——NPC:祭祀长瓦南达

完成方法:僧侣瓦南达会拜托你寻回遗失的经书。猎杀巨型猪头兽取得[瓦南达的



遗失的经书]之后拿给 瓦南达,他就会讲述有关天族种族英雄的故事和村里的姑娘消失的传说。

乾达婆族——NPC:亚苏历

完成方法:去找珠宝匠亚苏历,就会告诉她的手镯被巨型猪头兽盗走了。猎杀巨型猪头兽,取回[丢失的亚苏历的手镯],就会给你讲述乾达婆族种族的传说和村里的姑娘消失的传说。

夜叉族——NPC:巴尔坦

完成方法:铁匠巴尔坦会拜托你在村庄的周围打猎取得10个[巨型尖牙]拿给他。完成之后,

他就会讲述有关夜叉族种族的故事

龙族、紧娜罗族——NPC:

完成方法:护卫队长阿巴斯会拜托你打猎巨型猪头兽。收集10个[巨型尖牙]拿给阿巴斯,他就会讲述有关龙族和紧娜罗族种族英雄的故事和村里的姑娘消失的传说。

任务奖励:都可以获得5000点修炼点、5000金币和一个加10回避的衣服。

第七个任务

NPC:护卫队长阿巴斯

接任务条件:完成上一任务

任务内容:抓10只大蟒蛇和收集[恶魔之血]

完成方法:护卫队长要求你抓10只大蟒蛇,可以从城里传送石传到决斗场路径,就在目的地传送石附近就可以找到,完成后回去复命,护卫队长又会要求你收集10个[恶魔之血],通过传送石到魔域入口,向着南方的城堡走,在城堡内可以找到名叫"堕落的罪人"的怪物,该怪物被打死后会随机掉落[恶魔之血],收集齐后交给守城队长,任务完成。

任务奖励:7000点修炼点、7000金币和二颗太阳之石。

第八个任务

NPC:药师卡兰(467,193)

接任务条件:完成上一任务

任务内容:收集[黑色的恶魔之血]

完成方法:到前一任务相同的地点在233,789位置,找到"堕落的武士",该怪物会随机掉落[黑色的恶魔之血],收集齐后交给药师卡兰,任务完成。

任务奖励:8000点修炼点、10000金币和二颗用于提炼物品的辅助材料(不同种族得到的不一样)。

◎剧情任务:香巴拉城

第一个任务

NPC:阿玛尔(377,176)

接任务条件:完成曼陀罗城所有任务,人物等级20级

任务内容:猎杀30只魔族矮人和15只魔族矮人武士

完成方法:接到任务后,可以到进入二城传送石附近141,816打到"魔族矮人",打完30只后回城复命,护卫队长又会要求你去打15只"魔族矮人武士",在城外247,446打到,完成后回城与护卫队长交谈,任务完成

任务奖励:3000金币、1000点修炼点和20瓶中型魔法药剂

第二个任务

NPC:阿玛尔(377,176)

接任务条件:完成前一任务,

任务内容:传递书信到曼陀罗城

完成方法:把书信交给曼陀罗城的护卫队长阿巴斯,阿巴斯要你帮他从工艺师吉理卡那儿,取回[阿巴斯的毛毯],交给阿玛尔。

任务奖励:神兵腰带

第三个任务

NPC：穆罕默德

接任务条件:完成前一任务，

任务内容:传递书信

完成方法:穆罕默德告诉你，他就是曼陀罗城安扎里•理卡的哥哥，他请你把一封书信交给妹妹，照做后回来与他交谈，任务完成。

任务奖励:5000 点修炼点和[神兵手镯]

第四个任务

NPC:阿玛尔(377,176)

接任务条件:完成第二个任务，人物等级达到 25 级

任务内容:猎杀 30 只噜迦明王石像

完成方法:接到任务后从香巴拉城左边的传送石，传送至废墟之城，在目的地传送石的附近 443, 868 便可以找到“噜迦明王石像”，完成后回城与护卫队长交谈，任务完成

任务奖励:30000 金币和 1 颗[绿光神石]?

第五个任务

NPC:工艺师比布曼

接任务条件:完成第四个任务，人物等级达到 30 级，独立任务，

任务内容:收集物品，传递书信

完成方法:把巴尔坦之剑放在物品栏中，与比布曼对话，他要你去取得[古代之剑]，在城外打“堕落的神兵”可以得到，交给比布曼，他就会给你封书信，拜托你传达给巴尔坦,巴尔坦收到信非常高兴。再次回到比布曼那里，就可以获得一定的报酬。

任务奖励:一颗随机得到的用于提炼的宝石，大型魔法药水 20 个，10 万金币和 1 万修炼点

第六个任务

NPC:裁缝萨拉努

接任务条件:完成第四个任务，人物等级达到 35 级

任务内容:收集材料[坚固的兽皮]10 个，传递书信与物品给曼陀罗城防具店老板

完成方法:萨拉努想送皮衣给吉理卡，要你帮她 10 收集个[坚固的兽皮]，从香巴拉城西门出去，走到 868,385 位置猎杀“异变神兽”，收集 10 个[坚固的兽皮]后，回城把东西交给她，她会让交给你一个[萨拉努的皮衣]和一封书信，把这些东西交给吉理卡后，她会给你一封书信和项链[吉理卡的守护]，把书信交给萨拉努，任务完成。

任务奖励:在曼陀罗城可得到项链[吉理卡的守护]（此时不可使用），在二城可得到 50000 金币、3 万修炼点和一件种族物品。

第七个任务

NPC:珠宝匠那拉

任务内容:收集材料[符咒]10 张

完成方法:从香巴拉城西门出去，到城外四个箭头的传送石前一围墙外，可以找到“堕落的罗刹魔”，收集其掉落的[符咒]10 个，回去复命，任务完成

任务奖励:珠宝匠那拉帮你改良不能使用的项链[吉理卡的守护]

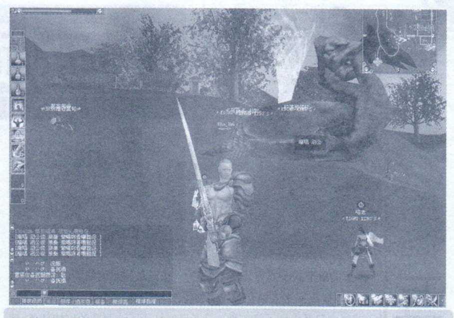
第八个任务

NPC:工艺师比布曼

接任务条件:完成前一任务

任务内容:收集材料和药水

完成方法:完成坚固的巴尔坦之剑任务后，再与工艺师比布曼交谈，他会要你找裁缝萨拉努购买生命的盾，但裁缝说已经没有了，要你去收集 5 个“超强噜迦明王石像”的[强化石心]，到第四个任务收集物品的地方，可以找到“超强噜迦明王石像”，收集到后交给她，并给她 12500 金币，她会把[未完成的生命的盾牌]卖给你，



之后与比布曼交谈，他会告诉你可以去找卡兰向盾牌中注入魔法。回到曼陀罗城找卡兰，她要求你给她 10 个中型魔法药剂，之前任务得到过中型魔法药水，如果都已经用完了，可以在香巴拉城地宫打怪获得。完成后回去找比布曼，他告诉你现在需要 10 张异变神兽的[坚固的兽皮]和一个生命之石，皮可以通过打怪得到，生命之石可以在那拉那儿买到，把这些交给比布曼，任务完成。

任务奖励:生命的盾牌(体力加 5, 最大魔法值加 50,最大生命值加 50)

第九个任务

NPC:萨拉努

接任务条件:完成前一任务

任务内容:收集材料

完成方法:与萨拉努交谈，她会给你一张[萨拉努的预言]，拿着它到曼陀罗村找药师卡兰，卡兰很兴奋，要求你把书送给她，答应后可得到相应报酬与一个[卡兰的史书]，把书拿给萨拉努会得到相应报酬。

接下来去找珠宝匠那拉，他会要求你收集“恶魔战士”的[霸王的证物]，在香巴拉城地宫消灭“恶魔战士”后会随机得到，交给那拉得到相应报酬。

拿着报酬中的[勇者之戒]找比布曼谈话，他会告诉你用“恶魔武士”身上的[灵魂石]可以向戒指里注入魔法，同样到香巴拉城去找“恶魔武士”，得到灵魂石后回去交给比布曼，他会向戒指注入魔法。

拿着勇者之戒去找萨拉努，她会告诉你“魔族妖僧”的[亡者之泪]，也可以用来向[勇者之戒]注入魔法，接下来就去香巴拉城地宫吧，得到物品后回来，再与萨拉努交谈，她会向戒指注入魔法。

然后去找在香巴拉城的守护队长，这次是最后的考验，他要你去香巴拉城地宫，获得“魔神兽”掉落的[圣光龙鳞]，在地宫 462,425 处可以找到，交给守护队长，任务完成

任务报酬:10 万修练点,13 万金币,勇者之戒

第十个任务

NPC:药师卡兰

接任务条件:完成前一任务

任务内容:收集材料

完成方法:在满足任务条件时去找卡兰谈话，卡兰会答应如果能帮他找到[异变神兽之卵]，他会告诉有关“恶魔之手”和“蝎身狂魔”的事情。照他的话，打到[异变神兽之卵]后拿给他的时候，他会装作不知道。继续与他谈话，他会在无意中说出找那拉可以了解一些事情。拿着[恶魔武士的骸骨链]和[卡兰的书信]去找那拉。那拉看到这两件东西后，会拿出[神域封印]，并讲述“恶魔之手”和“蝎身狂魔”秘密。拿着封印找到曼陀罗村庄瓦南达，他会向你讲述曼陀村庄的传说，并要求你去找寻他女儿的踪迹，到香巴拉地宫二城去找“蝎身狂魔”的下落，贴着墙走，很好找到的，确认物品栏中有[瓦南达的封印]，进去让它打死后回到曼陀罗城与瓦南达交谈任务完成。

任务报酬:10 万修练点、勇者之锁

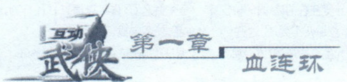
互动武侠 图解剧情攻略

文 / 凌小路义行





互动武侠》的章节式游戏方式,使它成为一个既依附于网络新版本更新下载,又可以脱离网络来独立游戏的独特的N-RPG。目前,《互动武侠》的游戏内容已经出到了第二章,笔者已经打通了这两章的剧情任务,感觉还是很容易的,希望以后能有一些更具挑战的章节推出。下面,就是前两章的剧情攻略的小结,给大家一观。



第一章 血连环

江湖邪教罗刹教危害武林,罗刹教护法毒弥勒更是用活人做药物实验,用"变狼药"制造出凶残的怪兽,妄图用此一统江湖。江湖侦探司空远为了替武林锄害,同时追查母亲的下落,四处打探罗刹教总坛的位置。一日,他同无相飞芒宇文奇一起来到鸿福镖局,谈话得知,几天前镖局的总镖头方万川行镖途中遭人抢劫,正当方万川要擒住贼人时,司空远横插一杠,以为方万川以少胜多,反将那劫匪放走,哪知劫镖之人正是罗刹教的人。方万川并未怪罪司空远,反而告知,家中收到一张布,布上画了一个没有门牙的骷髅头。





宇文奇见了这块布大惊失色,原来这是毒手煞神龙飞天的注册商标——白骨令。这时方万川之子方家驹告知,这块布而是在上厕所时发现的。宇文奇根据布上的线索推断,今天龙飞天必来。正在这时,房上跳下两个覆面刺客,刚摆平两个刺客,忽然一个家丁报来,龙飞天前来索要"血连环"。方万川大怒,带着儿子方家驹前去迎敌。

司空远与宇文奇假仁假义的说了一通帮方万川收藏好屋里的贵重物品,防止被窃的话之后,把屋里扫荡一遍。除了箱子外,柜子里也有东西。在走廊上,用司空远,点击鼠标右键可以打破地上的瓶子。在走廊与大厅里能遇到敌人,建议好好练





练级,将等级练到4级以上,并攒够充足的药品之后再出门。待走到门外,龙飞天已将方万川与方家驹杀害。

方万川临死之前,请司空远代为照顾自己的女儿方家琪。于是主角与龙飞天的手下大打出手——长袍男子与两个覆面刺客。覆面刺客的速度较快,应给予特殊照顾。打败对方的喽罗,长袍男子变身成为了"斗魔狼人"。斗魔狼人有约1800点血,攻击力不算很高,但是要特别小心他的奥义。注意用宇文奇的"气凝"加血。打倒了斗魔狼人,龙飞天见势不妙便遁走,临走之时点燃了安放在院中的火药。

司空远与宇文奇迅速逃离了鸿福镖局,顷刻间,镖局变成一堆瓦砾。两人来到云岭镇,想打听些消息,却发现云岭镇竟然有很多的武林人士。





听了客栈外几个人的对话,得知"血连环在飞云寺断佛(首)中"的消息。再向客栈店小二打听飞云寺的消息,哪知道店小二却说不知道飞云寺,但是他正在派发任务,到他这先要完成几个小任务,才能获得一些线索。做了大概半小时的任务,直至宇文奇提议出村走走,此时来到村外,飞云寺便会出现。

来到飞云寺里面,走过两段长廊,来到大佛像面前。进入佛像左过的房间里,会发现有一个手被斩断的佛像,在右边的长廊里,前进的路被一堵门挡住了,而墙上有个机关,因为太高所以够不着。只好回云岭镇想想办法。





在云岭镇,一个民宅的老人提示说可以找个用鞭子的人帮忙。去店小二那里,店小二会说他没见过什么人用鞭子的,不过店里人来人往说不定以后会有。在店小二处接一些任务,之后会在镇上遇到两个挑夫,从挑夫口中得知,客栈来了一位漂亮女子。司空远以为是自己的二妹来了,欣喜若狂,急忙到客栈去打探。

客栈内果然有个PLMM,司空远忙上前打招呼。哪知此人并非司空远的二妹,





而是梅花门主西门玉霜(什么?竟然是卧龙生《天马霜衣》里的MM啊)。交谈了一番,原来西门玉霜也要去飞云寺找"血连环",三人正好一起上路。宇文奇提议找个梯子去打机关,西门玉霜称自己的鞭子足以应付。

再次来到飞云寺,发现一个胖子正爬在飞云寺的走道里,原来是司空远的老弟,三绝神君董大空,他中了毒弥勒的毒,而毒弥勒正在飞云寺里。三人迅速前往寺内,用西门玉霜的鞭子打开机关,来到一个封闭的房间里。司空远发现一只猫从对面的墙穿了过去,于是判断墙后一定是空的。在房间里找到一只"断佛手",带到佛像右边的那个房间去,这时发现一个飞镰手和两只地狱猎犬守在屋内,一言不和打在一起。打胜之后,把断手安到佛像上,这时房间一个暗门打开。来到一段通道内,司空远见这里可以看到岩浆,后悔没带几个生鸡蛋来,身后宇文奇当场扑街。




一路打过几个小喽罗,来到岩浆池边,发现铁索桥已经断了,而控制铁索桥的机关也坏了。只好往回走,在一间石室内,看到一团奇怪的光亮,调查后忽然黑了下来,然后发现来到一个模样相同的房间,在里找到一个"铁钎"。走了几个房间,发现都一样,走三个相同的房间后,司空远怀疑这里有暗门,于在墙壁上找到了暗门,这时两个覆面刺客出现,打败他们,来到铁索桥,安装好铁钎后走过去,在里面看到了毒弥勒和两个狼人左镰、右镰正在找什么东西。他发现司空远等人后,留下两只狼人,自己先跑了。两只狼人各有3000点血,而且合体技非常的厉害,一定要尽快解决掉一只。一场苦战之后继续向里走,来到一个门前,拉动机关但门没有动,原路返回会发现两个可以推动的石像。将石像推动到两块铁板上,门就可以打开了。然后继续向里,还是用西门玉霜打开墙上的机关,就可以直接回到飞云寺入口了。





此时董大空已经奄奄一息,西门玉霜留话说只有埋花居的白借香可以救董大空,但是说她正要去杀死白借香,如果司空远他们迟一步的话董大空就没救了,之后就离开了。

将董大空带到云岭客栈二楼,司空远与宇文奇又假仁假义的讨论了一番,决定让董大空舍生取义(汗…)。哪知道董大空说自己藏有罗刹教的地图,除了自己没人看得懂。两人只好准备去埋花居找白借香。宇文奇为了保住董大空的性命,叫司空远给他点穴。这是个转盘小游戏,只要点中了四个穴道就算过关,如果不小心点错了转盘的速度就会加快,如果点到了"死"穴上游戏就会结束,所以之前要存盘,点到诚穴和谎穴,会有很爆笑的台词。




去太湖村要经过翠葱林,翠葱林里的怪物比较强,经验也多,建议在此多练级,而且战斗场景中的宝箱内会得到不少灵芝,这可是游戏前期很不错的补品了。在翠葱林走了一段,发现一块大石头挡住去路,没办法,只好回云岭镇。来到云岭镇,找到铁匠阿铁,哪知道他已经将铁匠铺改成了烧鸭铺。原来阿铁的铁锤坏了,而修好铁锤只有拿到道具店小柔姑娘手中的"南海神石"才行,而他一见到小柔就说不出话来。

司空远自告奋勇去要"南海神石",来到道具店,小柔姑娘告知,要"南海神石",必需要:星幡石、血牙石、残延香,每样三份来交换。还告诉司空远,在云岭镇的后山就有。




来到云岭镇后面,那位挡路的老伯让开了路,来到后山,首先看到一个忍者打扮的人,他说他手里有"残延香",但是要和他打赌或给他钱才肯给你,打赌的正确答案是"擅长使剑",给钱需要200两,从他手里拿到两份"残延香"。往里走,看到一只绿舔龙正在看守的着一只宝箱,绿舔龙比较的难对付,所以要小心。打胜后两人感叹这种变异怪物世上仅有,送它上西天也是为了它不寂寞,都感觉做了件好事(汗…)。如果没胜算就用宇文奇的飞芒把它打昏了去开宝箱,拿到两份"血牙石"。最后来到有很多蝙蝠的地方,蝙蝠并不强,还是打败它们吧。在这里的宝箱内拿到两份"星幡石"。这个任务在游戏中拿到的物品是绝对拿不齐的,所以剩下的要在网络任务中解得。



拿着这些东西来到道具店,小柔姑娘爽快的交换了"南海神石"。将"南海神石"拿给阿铁,阿铁的铁匠铺终于重新开张,这时小柔姑娘也来祝贺,还带来了贺礼——就是我们辛苦找到的三样东西。之后阿铁打碎了大石,终于可以前进了。

穿过翠葱林时,发现了地上有一颗洋葱。两个研究一番继续前进,前面有一只松鼠和一只鸟挡路,击败它们之后穿过翠葱林,来到太湖村。在太湖村口,两人感叹了一番这个世外桃源。发现一个叫小豆子的小孩哭着在找妈妈。原来他的妈妈阿水嫂被不明之人绑架了,得知道司空远是侦探后,便想请他帮忙,哪知道司空远一口拒绝,小豆子只好走了。两人在太湖村打探了一番,竟然没有人知道"埋花居"的所在。两人在村中地上发现了一颗洋葱,司空远觉得这是一颗变异的洋葱。




第二天一早,司空远正在讯问宇文奇何谓"血连环",这时楼下吵吵嚷嚷的声音传上来。两人下楼一看,原来是耳朵不好的阿痞婆在上厕所的时候也发现了一张龙飞天的"白骨令"。司空远觉得事情不简单,猜测龙飞天正伪装藏在村中,而且阿水嫂的失踪肯定与他有关。向村里所有人都打听一下,发现每个人都有值得怀疑的地方。两人来到那棵洋葱前,司空远觉得洋葱不正常,与是提出去看一





下翠葱林的洋葱，来到翠葱林，司空远恍然大悟，说已经知道谁是龙飞天了。回到太湖村，过了半个时辰，所有村民都集中起来了。司空远指证阿痞婆就是龙飞天假扮。

在有力的证据下，龙飞天露出原型，并声称自己只是拖延时间而已，说完就逃走了。司空远又挖开地上的洋葱，原来真正的阿痞婆被埋在里面。村长告诉司空远，奇枫林的走法是：上右下左上上右下右上左下。这时奇枫林中，南瓜怪人接到龙飞天的命令，在此设下埋伏，准备暗算司空远。司空远与宇文奇来到奇枫林，南瓜怪人突发暗器，幸好宇文奇发现，替司空远挡下了，然后骗司空远说自己肚子痛要方便，叫司空远先走。司空远只好一个人上山，南瓜怪人显身，与手下一起要围攻宇文奇。

司空远单身上山，在路口见到了游走商人商公直，在他这里有很多补品买。在这里多买点药品，因为物品是公用，所以多买一点给宇文奇使用。在奇枫林里转了半天，司空远发现总是回到原地，这时一个蓝色的小怪物出现了，把司空远带出迷雾。原来这是一个叫任无心的姑娘养的宠物"啾比特"，有了任无心暗中帮忙，司空远终于在山顶上的悬崖边发现了龙飞天正在威逼阿水嫂。

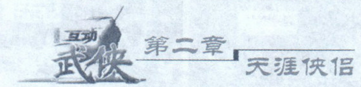




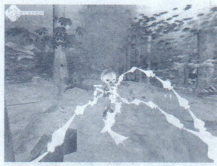
司空远吓走龙飞天后，忽闻山顶上传来了笛声，于是大喜，以为自己的二妹来了。到山顶上一看，才知道原来是方万川学艺归来的女儿——方家琪。在司空远遇到"啾比特"的时候，宇文奇正在对战南瓜怪人手下的三个覆面刺客。解决掉之后，南瓜怪人亲自上场。南瓜怪人的攻击力并不太高，但是要小心他的奥义"南瓜手雷"。战胜了南瓜怪人，宇文奇使出了"真·无相飞芒"，背后伸出无数的触手，顷刻将南瓜怪人的手下全部杀光。







剧情承接第一章的内容。在枫雾岭山顶方家琪得知司空远只要见到白衣女子就会误认为是自己的二妹，于是她也认司空远为大哥。司空远不忍心告诉她鸿福镖局已经被毁、方家已被灭门的事实，于是拐弯抹角的告诉她自己也曾经历丧父之痛，希望她得知噩耗后能坚强的面对。

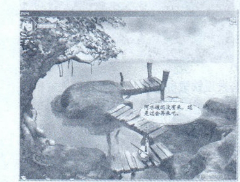


这时的山下，宇文奇施展真·无相飞芒，正要将南瓜怪人也消灭掉，但此景却恰巧被上山寻母的小豆子看到，对于小豆子发现自己的秘密宇文奇深感无奈。

而山顶上司空远突然想起宇文奇还在山下，于是劝方家琪先回家，自己得到"开导技能书"，以后住店就不要钱了。迅速跑到山下，寻找宇文奇。找到宇文奇后，与阿水嫂一起回到太湖村。



第二天早上，在太湖村客栈，司空远告诉宇文奇，自己之所以放走龙飞天，是因为要让方家琪亲手报父仇。而龙飞天一走，关于罗刹教的线索就只有董大空手中的地图了。两人只好动身去埋花居找白惜香。来到太湖村码头，发现阿水嫂还没有来。没办法，只好先四处逛逛，完成一些网络任务。此时，大地图的每个场景里，都会更新出一些宝箱。云岭镇的密技店里，也会有不少新的密技卖。而铁匠阿铁，也可以给你的武技进行升级。另外心里还在为小豆子担忧的善良玩家此时也可以去阿水嫂的房里看看，小豆子其实就待在家里，并为宇文奇保守了秘密。做了几个任务之后，阿水嫂便出现在太湖村的码头（什么，你做了10个任务还没出现？那只能怀疑是你的人品问题）。为了报答司空远的搭救之恩，阿水嫂帮二人用船载到埋花居。





穿过弯弯曲曲的水道，终于船停在了一扇大铁门面前。司空远一棍敲开大铁门的机关，铁门大开，二人终于进入了埋花居的迷宫。进入后四处转转，有很多空箱等着你拿。在第二个场景，地上会发现一个机关拉杆，其实这只是一个陷井，拉它会招出许多组铁剑人偶挡路，要过去就得打喽，全当练级好了。一直往里走，发现小和尚心如带着他的黑虎正站在一块水晶石前。上前一问，原来他也在追毒弥勒，到了这里，发现这里的水晶石头很好玩，所以故作停留。而他身后的一块水晶石刚好挡住了司空远的去路，心如说只要司空远帮他写"一日一善"四个字，就帮他搞定石头，原来他不识字。帮他写好了"一日一善"四个字，心如拿出"化石丹"，将前面的水晶石化去。





这个场景的左边有一块路牌，上面写着"前方有陷井"，其实只不过会遇到一群机械人偶罢了。打败人偶之后进到里面的洞，会有几个宝箱等着你开。继续往前走，不久，就发现一块巨大的水晶把路堵住了。没办法，只好原路返回。走过几个场景后，发现心如和尚正在等你，向他再要几颗化石丹，可是他却不肯给了，非要学客栈小二派任务玩，完成了他的任务就会得到化石丹。个人认为"秘踪阵法"比较容易解决，只要推几次箱子就可以了。3、4次任务后，得到的化石丹就足够化掉那块石头了。





化掉了挡路石之后，进入地洞，右边有位铁匠阿杜哥可以给大家提供武器升级服务。这里建议把司空远和宇文奇的武器都升到至少2级。往左走，下方的场景里会发现两幅壁画，左边写着“一、四”，右边写着“八、六”。然后往上走，发现一扇铁门，门前有两个灯台一样的东西，其实是古文输入系统，左边输入“五”（第一行第五个），右边输入“二”（第一往第二个）。石门应声打开，里面就是埋花居了。

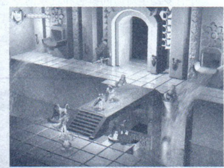
一进门就看到商公直，要补充药品就快补充吧。在埋花居里四处转转，会拿到不少好东西，搜刮了一通后，可以找到“朱雀”、“青龙”、“白虎”三块玉。而玄武居的门口被一个家伙挡住了，上前一问，原来还是心如的师弟。他叫司空远也给他写四个字，于是司空远写了“一日一恶”四字。这人满意的离开了，二人进入玄武居。司空远感叹这里有好大一只乌龟，宇文奇瀑布汗，告诉司空远，这是四神兽的玄武。司空远提议打开玄武壳看看，宇文奇却说没有二级奥义不要乱动。哪知道玄武是活的，不由分说向二人发起进攻。这一仗首先要用二级奥义打破他的保护，不然什么攻击都是无效的。玄武兽虽然厉害，但还是败在二人手上，终于拿到了最后一块玉“玄武”。





继续往前走，在埋花居深处，发现一个十字型的石台，把四块玉安放上去，对面的石门打开。进入埋花居，哪知道迎面就遇上了林寒青和白惜香的两个丫环素梅香菊守在门口。司空远上前询问，哪知三人以为是梅花门的对头找上门来了，出手便打。三人中以林寒青最厉害，有3000多点血，而且奥义很是厉害，所以要小心照看。两个丫环各有1800多点血，但是没多大威胁。这一战的宝箱中有“霸华山密技书”，一定要拿。打胜之后，素梅叫香菊去打开机关，放水把二人冲走，哪知道香菊开错了机关，自己反被落下的东西打下水了。众人焦急之下，司空远跳了下去，把香菊救了上来。





两人解释清楚，林寒青带二人去见白惜香。进了门之后往左是白惜香的房间，有个铁剑人挡路，打败之后拿到一些宝物。进右边的房间见到了白惜香。哪知道司空远进门就嚷二妹，原来又认错人了（这人也太花痴了）。二人说明来意，白惜香答应帮忙，但是西门玉霜此时已杀上门来。司空远和宇文奇商量了一下，不帮白惜香董大空就没命了，于是上前帮忙。这一场西门玉霜并不算强，及时加血就可以轻松胜利。打败西门玉霜后，白惜香用金针刺穴，引发出潜能，吓住了西门玉霜。西门玉霜表达了对林寒青的爱意却被拒绝，愤愤的走了。





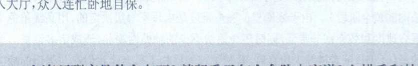


这时楚留香正在自己的大船——“留香居”上和自己的三位红颜知己聊天，楚留香说出这次航行的目的地正是埋花居。这时的埋花居大厅内已经是一片断壁残垣，司空远让林寒清带白惜香先走后大喝，说知道是楚留香捣的鬼。而楚留香也应声走入大厅，阴笑着宣布自己现在已不是香帅而是魔帅，并要众人交出血连环。司空远再次问起血连环，而宇文奇终于下定决心，说出血连环的秘密。



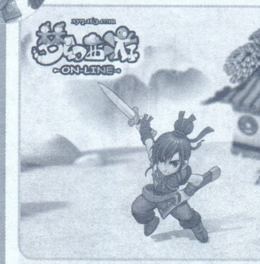
西门玉霜走后，白惜香晕倒，林寒青把她救到房间。白惜香醒来后羞涩的说林寒青是第一个进她房间的男人。林寒青却说是自己其实是第三个。这时司空远和宇文奇正在白惜香的房间里赏画。白惜香没好气的请他们到大厅去了。

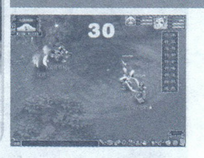
大厅中，白惜香向大家说明事情的来龙去脉，原来她已身患绝症，林寒青悲伤不已。宇文奇感叹：“这真是一对天涯侠侣呀！”突然水珠如子弹般射入大厅，众人连忙卧地自保。


血连环到底是什么东西？楚留香又怎么会坠入魔道？白惜香和林寒清能否顺利逃生？欲知后事如何，敬请期待《互动武侠》第三章。

梦幻西游 杀图挖宝绝招揭密

文/心寂





不知不觉，玩《梦幻西游》半年多了，个中的酸甜苦辣也是感触颇深。但最让笔者刻骨铭心的莫过于梦幻币了，《梦幻西游》是一个高消费的游戏，毫不夸张的说，在游戏里几乎没有一件事情离得开钱，有钱步步潇洒，没钱寸步难行。笔者在这里就介绍一个收益颇高，而且实用性也非常高的赚钱方法给大家——梦幻杀图挖宝。



【杀图挖宝基础知识】

所谓杀图，就是在长安城酒楼店小二那里领取的追杀强盗任务，此任务是获得藏宝图的最主要方式，也是本文所说的杀图途径。首先我们要清楚自己所要追杀的强盗的具体分布。强盗一般会出没在建邺城、东海湾、傲来国、女儿村、大唐国境、大唐境外、普陀山、狮驼岭、五庄观以及长寿郊外等地。同时，我们也有必要弄清楚某个已定坐标在大地图中的大概位置，梦幻中的绝对零点（即坐标 0:0 点）是在地图的最左下角。我们只有在最短的时间内达到指定坐标并打败强盗，才能尽可能多的节省时间，提高追杀强盗获得藏宝图的效率。在同样的时间里杀 10 个强盗和 20 强盗的区别我想是很明显的，杀得多才有可能得的多。

另外，杀图的准备工作也是非常重要的，它同样是直接影响我们杀图效率的必要因素之一。飞行符、导标旗、摄妖香、足够的包子等等，这些是必不可少的配备。这里着重介绍一下导标旗的搭配，对于其他物品玩家可以根据自己的需要来进行相应的调整。

导标旗配备方案①：长安酒店旗子、长安驿站旗子，具体数量可根据杀图时间而定。此方案是从经济实惠的角度出发的，使杀图赚钱尽可能控制在最低成本支出之下，此两种旗子的数量依玩家经济实力而定。

导标旗配备方案②：长安酒店旗子、长安驿站旗子、大唐国境入口处旗子、长寿郊外入口处旗子、女儿村入口处旗子、傲来国到东海湾的驿站旗子，具体旗子数量依然由玩家经济实力决定。此方案是从绝对速度的角度出发的，通过全方位的插旗来提高杀图的效率，其投入也比第一种多很多。推荐有一定经济实力或追求速度的玩家采用。

【杀图的要点和窍门】

笔者在此极力推荐玩家建小号来杀宝图（当然没有大号的初级玩家自然是处于杀图的黄金阶段）。由于梦幻里的强盗难度是由玩家等级决定的，用高级角色来杀强盗速度和效率都非常低，同时还会浪费不少的辅助性物品，造成诸多浪费。杀图的最佳门派，笔者推荐大唐官府，其招牌技能横扫千军会让我们在与强盗的战斗中节省不少时间。角色加点以伤害为主，推荐采用全力量型，技能方面只需将为官之道、十方无敌、无双一击学至高于角色等级 10 级即可；角色等级笔者则认为控制在 20~30 级之间为宜，推荐 30 级；武器方面一定要用极品，要选择伤害高并且附加力量高的武器，这样的低级武器应该是比较容易找到的。根据强盗分布等诸多因素，对于狮驼岭、天宫等门派，玩家则可以凭兴趣或需要自由选择。

对强盗所在地图的选择，前提条件是结合玩家所属门派进行必要筛选。由于笔者的门派是大唐官府，因此在选择强盗方面做了如下定位：建邺城、傲来国、女儿村这三个地方是必定要去的，这三个地方只要一张飞行符就能迅速到达，是杀图的最佳地点；大唐国境、普陀山、长寿郊外、东海湾等地则根据实际坐标来决定去与不去，因为如果指定坐标实在是太过偏僻，难以寻找，也就违背了高效率的原则；而大唐境外、狮驼岭、五庄观则选择不去，不用说，这三个地方对于大唐官府来说路途是比较遥远的，根本不划算，大唐境外地势复杂，更是难于搜寻。总之，结合自身门派特点、角色等级等因素，在效率第一的前提下对强盗进行选择性追杀，会对我们的杀图赚钱起到非常大的正面影响。

常杀藏宝图的玩家都会发现一个规律，那就是强盗要是不出图就会有好一会都不出图，一出图则往往是连续出几张。对，这就是重点，杀图时间要把握好，一般出图时间会维持 1 分钟到 2 分钟左右，打到藏宝图了就不要犹豫，马上赶回去找店小二再领任务。在此顺便说个小经验，那就是在系统频繁提示某某玩家挖宝放妖的时候，比较容易杀到藏宝图。

另外，一些经常杀图的玩家也得出了经验：连击的强盗出图几率非常大，而对角色伤害高同时又喜欢攻击宝宝的强盗出图几率则非常小，或者不带宝宝杀强盗会对提高强盗出图几率起到一定的人为触动。对于这些经验，笔者并未做过验证，因此不保证其可行性，在此仅供大家参考。

【杀图的态度和心理素质】

玩任何一个网络游戏，想要拥有一定的经济实力都是需要付出相应的汗水的，《梦幻西游》当然也不会例外。杀图作为一个赚钱的有效途径，自然也会有一定的难度。因此，玩家一定要有正确的态度和足够的耐心，不能因为杀了几个强盗却没有得到藏宝图而心烦躁动甚至放弃。天下没有白吃的午餐，只要有恒心，调整好心态，出图多的时候要继续努力，出图少的时候要更加勉励，付出总是会有丰厚的回报的。

还有梦幻里对时间概念和玩家的专心度是非常强调的，大家想想跑商跑镖就会明白。杀图也是一样，要杀图就一直杀，专心的杀，要学会在不经意间抓紧每一分

梦幻世界地图



ONLINE GAMES

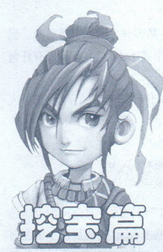






每一秒。三心二意，只会让我们浪费更多的时间，而专心则会让我们赢得更多。我们要的是花最少的时间在赚钱上，留下更多的时间在玩游戏娱乐上，毕竟来玩游戏是为了休闲娱乐，寻找一份开心。

最后再说一下笔者认为最适合杀图的时间段给大家作为参考，上午8点到9点之间，中午1点到2点之间，另外下午6点左右和晚上9点左右也是个不错的杀图时间。在这些时间里，笔者一般都能杀到不少的藏宝图。



玩家在获得了藏宝图后可以有两个选择，一是将获得的藏宝图按市场价卖给其他玩家来换取金钱，另一个选择则是将自己获得的藏宝图拿去挖掘宝物。前者是一个比较保守但却非常实在的做法，可以获得较为稳定的收入；而后者则需要担负较高的风险，毕竟如果运气不好会血本无归。笔者认为，除非是自己确实非常需要钱来做一些事情，那么宁愿相信自己的运气，将藏宝图拿去自己挖宝。垃圾装备、制造书、铁、垃圾兽诀等物品卖掉也是钱，如果运气好了一不小心挖到了好兽诀、五宝之类，那就赚得大了。下面笔者就介绍一下挖宝。

在梦幻西游里，挖宝可以获得游戏中绝大部分物品道具，是一件拥有一定风险但却可能得到更大回报的事情。每一张藏宝图都记载着一个特定地图中的指定坐标，玩家到达该坐标后再使用藏宝图即可进行挖宝。而挖宝时可能遇到的情况有如下几种：

1.挖到金钱，这个没有什么好说的，得到的金钱肯定不会超过一张藏宝图的应有价值。

2.挖到物品，得到珍稀罕见的物品，可能是装备、金柳露、制造指南书、百炼精铁、魔兽要诀等中的一种。获得的价值视物品而定。

3.放出妖魔，会不小心搞得怪物兴风作浪，当然怪物所到场景是随机的。玩家可以找到并打败这些妖怪，得到经验和金钱，运气好的话可以得到装备和宝石。这个也就是大家常说的封妖了。

4.遭遇战斗，有可能挖到封有妖魔的箱子而进入战斗，战斗胜利可能获得经验、金钱和装备。个人认为获得装备的几率不是很大。

5.遭遇尸瘴，受到千年尸瘴的袭击，损失一定的HP、MP、LP、FP、SP。这个可以说是运气最背的时候才会遇上的事了，如果真遇上了大家就心头滴血吧！

6.获得秘宝，得到定魂珠、夜光珠、金刚石、避水珠、龙鳞五样秘宝之一。HOHO~~这个可是个能让大家高兴万分的事情，因为五宝里的定魂珠、夜光珠和金刚石价值可是蛮大的哦，几十万就到手了。

补充一句，如果玩家在挖宝的相关战斗中死亡，会按照普通死亡处理，所以建议大家在挖宝之前尽量保证气血魔法等保持在安全状态下，可不要让自己乐极生悲喔！

对于实际挖宝来说，其准备工作相对要简单多了，这里就只说一点，那就是要调整好心态，不要因为挖塌几次妖怪的房子就放弃，但也不能一味的倔强，挖不出好东西就休息一下，回头接着再挖。笔者挖了这么多的宝图，感觉挖宝还是运气最重要，虽然有着一定的小技巧，但并没有什么绝对有效的途径或者攻略，毕竟是件有风险很大的事情，带有很多随机性。如果觉得自己运气足够好，状态足够佳，那么就去挖宝吧。

结合笔者自己的挖宝心得和其他玩家的经验，笔者认为挖宝存在地图差异，也就是说不同的地图在出东西方面有着一定的规律性，每个地图所出的东西也都有着一定的侧重点。下面就列出部分地图挖宝所出物品的侧重性（这里提出的只是相对性，并不代表绝对）：

建邺城：出现放妖和毒气的几率比较大，感觉在这里很难出什么好东西，笔者在这里挖到过的最好的东西就是一本垃圾兽诀。

江南野外：感觉这里的金柳露比较多，出兽诀的几率也不太大，同时还较易挖到10~40级的铁书。

东海湾、长寿郊外：这两个地方也不错，比较容易出兽诀、高级百炼精铁、高级制造指南书等东西。

傲来国、狮驼岭：感觉出五秘宝的几率比其他地方要大些，想要挖五宝的玩家可以来这里碰碰运气。

女儿村：出兽诀、金钱、妖怪，反正笔者在这里一般不是金钱就是妖怪，兽诀也出过几本。

大唐国境境外：这里可以说是书铁的天下，笔者有大半的制造指南书和百炼精铁都是这里出的。

五庄观：这里出金柳露和书铁还有兽诀。

普驼山：感觉这么多地图就数这里最杂了，金柳露、兽诀，妖怪等等什么都有，差不多大杂烩了。

最后，挖宝一定要相信自己的运气和感觉，挖到好东西了就多挖几次，在这点上笔者感觉挖宝和杀图有着一定的相似之处。

OK，以上就是笔者玩了几个月梦幻后对杀图挖宝的一点心得体会了，在这里拿出来与大家分享，希望能够给予大家一些帮助。其实整个《梦幻西游》的游戏系统设置是非常完善的。只要大家多去摸索多去体会，一定还会发现更多更好的个人心得体会的，其中的乐趣自然只有尝试过才会更深刻哦。■

飞行符使用及范围







剑网百态之二 奥运面面观

文/火舞云战



地球村体育第一盛世奥运会开幕了，本着普天同庆，为中国健儿助威的思想，这一个月中，《剑网》展开了一系列的庆祝活动。且不论效果如何，就这份心意也是值得大家尊敬的。作为捍卫本土游戏产业的旗帜，金山从未放弃任何为国人助威的机会。而且最近一段时间，《剑网》在反外挂方面也做了很多工作，实际效果显著。

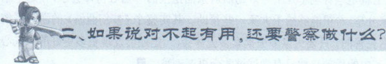


一、哦！可爱的"蓝精灵"

上个月《剑网》中多出了很多"蓝名"怪物，虽然明为提高暴机率，但实则对外挂造成了极大的打击。几乎所有的外挂都不能使用了，因为"蓝名"怪物的出现，挂机必死，一小时所损失的经验和金钱数以千万计。不过这些顶着蓝色名称的怪物对普通玩家也造成了极大的麻烦，尤其是娥眉派的MM，更是一筹莫展。攻击火系"蓝名"怪物，还可以打出上百的伤害，情况也算是理想，但遇到土系的怪物就只能逃跑了。笔者83级的剑宗娥眉，闪避近2000但仍不敌85级的"蓝名"土系怪物，喝水喝不过来，技能也放不出来，怪物的命中极高，基本近身就是秒杀。

而笔者的另一ID乃是木系，为了测试唐门陷阱系路线而建，经过两日操劳，终于突破了40级大关。这个过程要比以往艰难的太多了，在剑阁我就遇到了很多的"蓝名"怪物，其皮糙肉厚的程度可以进行核武试验了。不仅浪费金钱，而且遇到野猪，如不快跑也就只有死路一条。由于笔者为了练级速度，所以穿的是高血、高内装备，闪避基本在200左右，不堪一击。曾几何时，我都幻想着不要在普通练级区域碰到这些"蓝名"怪物，他们除了暴出更多钱，也不见得身上会有什么好东东，而一旦不小心被它们咬到，挂掉一百三十万的经验，我这小心脏怕是再难承受这超负荷的刺激了。

这些"可爱"的家伙真是让人亦喜亦忧，不过尝试改进的思想还是值得肯定的。



二、如果说对不起有用，还要警察做什么？

亚洲杯结束了，不知道那个科威特裁判怎么离开中国的，但《剑网》的玩家们却得到了实在的好处。对于笔者这样赤贫的玩家，基本只能靠贩卖宝石、水晶来赚取点收入。而桃花岛上的腊八粥那天文数字般的价格，着实让小弟我伤心。不知道那粥是什么材料做的，居然卖到如此天价。但在男足比赛这天，挂机岛还是免费开放了一天，虽然在输掉比赛后停止了活动，但我也挂出了30%的经验，不过男足的比赛输的可惜，我也没有偷笑的闲心了。如果亚足联有点表示，也许可以安慰中国球迷那脆弱的心，但他们的道歉我们会接受吗？

奥运会开幕后，《剑网》及时推出了相应的活动——奥运彩票！笔者忍痛花了一万大元买了两张，没想到居然全中（小弟是退役运动员，足彩我都常中）。一张中了"自动打怪"，另一张则是"经验翻倍"。

所谓的"自动打怪"其实就是个挂机机会，不过讽刺的是，这个官方推出的"自动打怪"居然不能识别"蓝怪"，害的笔者损失了上千万经验和钱。奉劝各位小心使用，天王派的则例外。而"经验翻倍"是个不错的奖励，也算是对之前巨大损失的一点补偿吧，不过因为蓝精灵太恐怖了，这点经验只是杯水车薪，看着渐渐靠后的排名，我也只能望天长叹。

其他的奖励小弟并未得到，所以不甚了解，大家还是到官方网站上看看吧。偶就不在这里用复制、粘贴骗取稿费了。对于这些设计上的不周，官方同样没有任何表示来安慰我们玩家脆弱的心灵。

"如果说对不起有用，还要警察做什么？"在此名句横行于世的今天，大部分人都不再道歉了，是社会进步？还是人心不古？

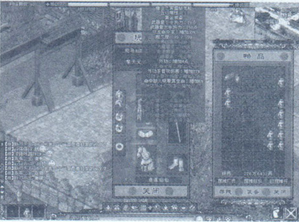


三、钱包渐宽终不悔，为伊消得人憔悴

说到《剑网》又不能不提市场，笔者本以为"蓝名"怪物的开放会冲击市场造成物价下调，但实际情况却非如此。小弟从内测开始就主攻天王，而后由于公测时自己的装备实在拿不出手，所以改投他派，但对于天王依然情有独钟，所以前些日子就重练了一个枪天王。不过当笔者出关之后，想持一杆"破天戟"纵横天下时，那三千万的价格让我望而怯步。饶是天王赚钱，也支付不起这样高的费用，所以笔者忍痛将唯一的一件"幸运装备"卖掉来筹措资金。由此可见，《剑网》市场的通货膨胀并不正常，贫富差距已然巨大到了十分严重的地步，剑侠币的市值有待提高，哪怕来一次大促销或提升暴率使装备降价也好啊。

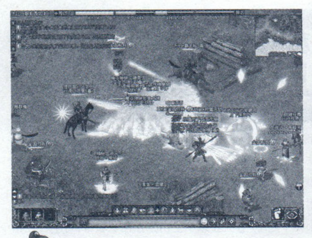
近日《剑网》又惊现复制问题，官方提示是有人利用游戏BUG做不法之事，笔者却寻找未果，不禁怀疑这个BUG是否存在。如果不存在，这复制装备从何而来可就有说法了。不过官方在游戏里一遍又一遍的提示，而且还打了N多的补丁来修正，虽说现在市面上根本见不到高级装备泛滥的现象，撑死也就是几个元宝、水晶之类，但东补一下西补一下，总让人感觉不爽。近期《剑网》又要改版，希望不要动作太大，毕竟现在的门派已经相对平衡了。

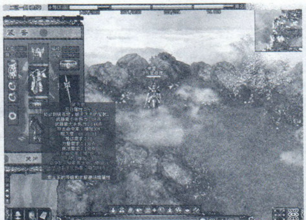
市场经济围绕市场运作，剑侠经济围绕装备运做，似乎亘古不变。钱包渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。为了钟爱的游戏，玩家们的钱包又算什么？用我们的忠诚来换取官方的努力，无论结果如何，我们都是要支持的。

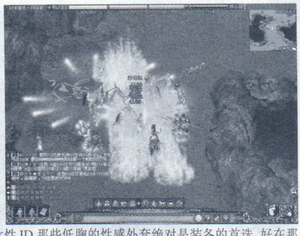












四、实力的前提是身体，势力的前提是资历

在这有奥运相伴的日子里，大家在《剑网》中自然也要努力。由于开服有年，所以大家的级别也不再是问题了。PK、战争、攻城则成了新的焦点。

笔者之友乃一93级掌丐，扬言可秒杀“练功洞”内85级怪物，笔者不信，卒表演之。然攻击破万，当真秒杀，笔者大惊，问其原因，彼细答之。原来他的掌乞练的十分另类，其潜能点数只在力量上加到了130，其余全加外功，而火系角色HP本就突出，造就了其血牛本色。不过他的伤害之谜笔者仍未找到答案，因为他装备平平，技能也普通，与掌丐路线相仿。为解此谜团，笔者亲练一掌丐，不过练到20级时便大感吃不消了，足足消耗了二十万大元，实在不是我们这些无产阶级所能承受的，在此向那些富有的乞丐致以最高的敬意。如果各位看官有足够的经济能力支持，姑且一试，效果绝不会让您后悔。

说到PK，自然不能不提“天罗”唐，木系职业是个比较中性的职业，他们的各项属性的成长都不明显，但“弓弩系”唐门所练就出来的伤害确实十分惊人。相信在今后的游戏中，弩箭系唐门还将占有一席之地。笔者多次实验，只有血牛天王和血牛掌丐能与之一拼，其他门派即使HP超高，也难抵挡他们那流星似的箭矢。

笔者近日测试的“陷阱系”唐门，在PK一项中表现尚可，尤其在对阵天王这样的近身门派更是实力不俗！官方将陷阱施放的时间改为一秒，所以陷阱唐门在很短的时间内就能布下一座“绝命大阵”。只要你站位出色，基本无人可逃离这道天网。而且当敌人中招之后，便会一直后仰，就算他的装备有再多的“减迟缓”也不可能在短时间内逃避几十下攻击。而后大家可以用“轻功”准确地跳到敌人附近，直接施放陷阱，由于伤害稳定，所以在单挑的战斗中基本可以胜利。这个要看大家的操作技术了，多多实验陷阱触发的位置，多多实验轻功跳跃的窍门吧！

另外一PK强者就是天王了，其原因和特点就不用再说了。最可悲的门派要算武当了，笔者在一个论坛进行了投票，娥眉都得到两票，而武当却以零蛋收场。距离张真人出世还有几百年时间，不知道武当派能不能支撑到那个时候。看来想要行侠丈义还是要有一副好身体啊！各位玩家也要注意，身体是革命的本钱，玩游戏不要忘记休息哦！

攻城和战争还在继续，不过各服务器的势力格局变化不大，毕竟开服时间很长了，想颠覆那些老牌帮会毕竟不是一件容易的事情。俗话说姜是老的辣，想要在自己周围凝聚起强大的势力，还要看你的资格够不够老，年纪够不够大啊！



五、完美玩家心理

世界以人为本，大家对现在那些流行且实用加点方式比较关心吧？笔者之所以成为赤贫，第一因素就是因为把钱全拿来洗点了，为了给大家测试，偶忍了！现在好象说到实用的加点，都是以外功为首的，所以笔者基本保证在能穿上装备的前提下，尽量加大HP上限。

首先我们来看看内功天忍的加点方法——紫色的“天梦衣”真的十分华丽，实在不舍得丢弃。现在加大属性1X的装备满地都是，所以要看大家降低身法还是力量了。笔者将力量加到了170，身法只到60，剩下的全加外功。不过近日天忍教人丁稀少，已经不复当年盛世了。

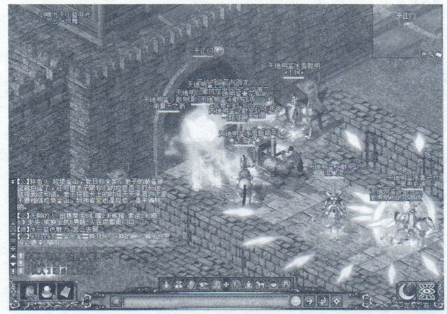
再来就是娥眉，首先女性ID那些低胸的性感外套绝对是装备的首选，好在那些装备需要的身法不高，所以潜能点也浪费的较少，而且闪避率十分的高，有点象天王的那套铠甲。饶是如此，笔者还是将力量加到了260，因为剑系娥眉对普攻的要求还是满高的。身法一直是初始点数，其他的都加外功，HP破2500，用“佛心慈佑”后，HP更是惊人。这样的娥眉非常实用，而且生存能力强，缺点是杀伤力不高，练级速度慢，不过娥眉再怎么加也不可能提高伤害了，这个加点方式已经将娥眉的攻击值开放到极限了。

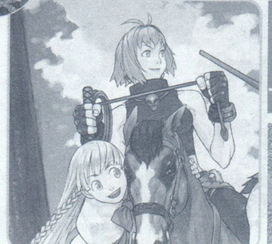
然后我们来看看气宗的娥眉吧！气宗娥眉在潜能点上没什么好说的，基本130到150就足够了，剩下的全加外功。和其他的气宗一样，用内力伤人的ID主要是靠技能。娥眉掌法20点，慈航普渡1点，梦蝶或佛心慈佑，佛法无边30点，佛光普照20点，这样在风霜碎影15级可以最大保证你的练级速度和杀伤力。但到15级后最好把掌法洗掉，将技能点加在一些辅助属性上，这样可以保证你在战争和PK时的生存能力。笔者在网上看到的那些经验帖基本也是这样教的。测试这个必须洗点两次，花了笔者不少钱，但相比之下，我更心疼自己的鼠标>_<!

现在武当派的玩家太少，主要是因为土属性的角色不能加外功，导致生存能力低下。武当的玩家把潜能浪费在外功上还不如加在内力上，不过能否很好的用“坐忘无我”来抵消攻击就要看玩家的技术了。我把力量加到130，其实110的力量也是可以的，剩下的全加内力。笔者感觉内功系的要比普攻系的伤害高些，所以技能方面全走的内功路线，但只有“坐忘无我”和“掌法”加满了。

游戏玩着要开心，装备看着要舒心，敌人打着要省心，MM泡着要顺心。要得到着一切的一切，就需要大家开动大脑，想出更适合自己的加点方式和技能组合。高强的游戏技巧、华丽的武器装备、卓越的社交能力以及勇敢的冒险精神，具备了这些你就是个完美的玩家了。

最近《剑网》也就这些变动了，这也造成了人物在加点方面的一些改变，所以在这里特别介绍一下。虽然笔者没在蓝怪身上打出什么好东西，但还是看到有玩家带着“定国”、“安邦”的黄金装备满街跑的，希望在今后的日子里我能打出这些装备，大家为我祈祷吧！截稿的时候中国在奖牌榜的排名还是第一，大家为那些拼搏在异国他乡的健儿们加油吧！为国争光，多拿金牌！■



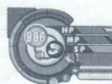


天翼之链 攻略技巧大集合

文/吴淼



天翼之链》这款游戏虽然还在内测，但是因为可以自由申请内测账号，所以一时间吸引了很多玩家。经过一段时间的内测，大家都已经对这款带有浓厚单机剧情风格的卡通 MMORPG 大为称道，很多玩家在游戏中已经成了老手，甚至达到了百级以上。笔者虽然没有到百级，但是也积累了一些游戏心得技巧，这些高级技巧也是广受天翼玩家讨论和研究的内容，众多的疑问，我们将通过这个攻略来一一解答。



人物技能分析篇

《天翼之链》中每个角色都有 3 种类型练法，究竟那种类型才最适合角色呢？这一直都是玩家讨论的话题，下面笔者就通过人物技能的具体数据分析，来说明这个问题。

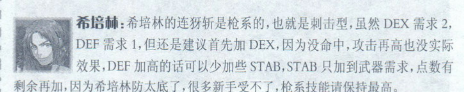
不知各位发现没有，每个人物都有全民泛用技——连犽斩（娜雅和美拉的技能不过是名字换了个而已），我们的主题就是围绕连犽斩，个人认为在 30 级之前，8 个职业最好用的杀单体怪技均是连犽斩，它成型最快，30 级便加到满，虽然很多其它职业的特技比连犽斩好用，但成型慢，比如美拉的卡片飞舞，人物等级要到 60 级才能加满 20 级的卡片飞舞，拿人物等级 30 级来说，10 级卡片一定比不过 30 级连犽斩，对于初期来说，绝对是侧重连犽斩型的练级方式最为实用。



伊丝萍：初期武器用弯刀，点数加 DEX 和 HACK，DEX 看自己杀怪命中的情况加吧，DEF 不用点，需求太高，让系统自己加，再说也可以靠装备撑防御，伊丝萍能拿重盾，砍劈系技能请保持最高。



路西安：初期武器用弯刀，不管用哪种型 DEX 需求都是 2，但是砍劈型的 DEF 需求是 1，把 DEF 防御加高，用砍劈系的圆月斩打群体，连犽清单体，HACK 一定要加到能拿弯刀，DEX 和 DEF 自行酌量，砍劈系技能请保持最高。



希培林：希培林的连犽斩是枪系的，也就是刺击型，虽然 DEX 需求 2，DEF 需求 1，但还是建议首先加 DEX，因为没命中，攻击再高也没实际效果，DEF 加高的话可以少加些 STAB，STAB 只加到武器需求，点数有剩余再加，因为希培林防太底了，很多新手受不了，枪系技能请保持最高。



麦斯明：初期用砍劈型，武器用弯刀或双手剑，点数以 DEX、HACK 为主，DEX 看自己杀怪命中情况，不用加太多，因为自己会+命中的技能. DEF 不用点，需求太高，让系统加，也可以靠装备撑防御，麦克斯明也能拿盾，点数基本就点 HACK 冲攻击吧，砍劈系技能请保持最高。



波里斯：初期有两种选择，砍劈型和魔剑型，建议用魔剑型，DEX 初期需求 1，毕竟初期命中太重要了，防御方面波里斯有土盾这个技能，不会太差，看个人喜好吧，喜欢皮厚的用砍劈型撑 DEF 也不是不可，砍劈系技能请保持最高，武器用弯刀或双手剑。

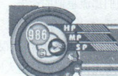


美拉：初期用鞭，点数以 DEX、HACK 为主，DEX 看自己杀怪命中情况点吧，DEF 不用点，防御低也没办法，DEF 需求太高了。美菈初期练级比较辛苦，请组小爱一起练吧，美菈跟小爱出生在同一城市，得学会互相帮助，鞭系技能请保持最高。



娜雅：娜雅的情况比较特别，虽然 30 级前砍劈型的“连斩”比复合型的“苦无”强，但是娜雅复合型的普通攻击是全职业最强的，能一刀分做两刀打，伤害是 78%×2=156%，并且复合型有手里剑这种群体技。初期加点力求简单的话，就加在 DEX 和 HACK 上，砍劈系保持最高，武器斧头，杀怪技连犽斩为主。还有一种砍劈型，点加 DEX 和 HACK，刺击系保持最高，武器短刀，杀怪普攻手里剑为主。

蒂琪爱儿：爱儿一般都练 MR 型到 35 级，个人觉得是不需要的。建议主练火系，因为技巧升级会固定加 INT 和随机加 DEX。金钱镖请在每次升级时都加，会提升 DEF，冰或雷系就看各人喜好了，只要技能不超过火系就没问题。能力分配为 2:1，两次 INT 加一次 DEX，虽然回魔很慢，但要强就必需牺牲掉 MR。天使光圈虽然魔攻有 5，但是要 120 万，而且 NPC 的好感度高才买得到，不推荐。后期将 MR 点到 7，足够穿巫师袍了，1 点 INT 约 20~30 魔法伤害。最后提醒的是，初期的 INT 会不够，尽量用伤害较高的魔法打怪，如火箭术 220%。

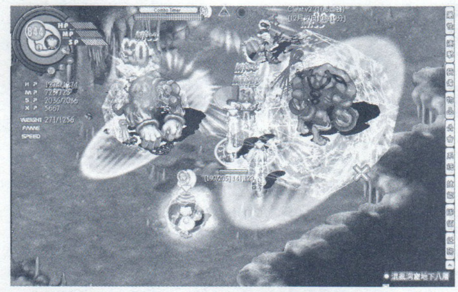


连击技巧篇

连击一直都是《天翼之链》的一个特色，也是区分高手和菜鸟最好的证明，我们当然不愿意当菜鸟了，所以连击一定要运用自如。天翼的连击系统很好理解，当一个人攻击时可以通过看人物等级来判断，例如你是 6 级，不用技能自动能连 2 下，但要连续不断的连，就必须用技能了，此时要注意放技能的时间，点选怪物后，第一招刚放出来还没打到怪物身上时，就要点技能键。

如果你是 11 级，可以自动 3 连击，那么这时就可以普攻+技能+普攻+技能……也可以两个普攻放一下技能，不断的连下去。16 级 4 连，21 级 5 连，放技能的时间都是在你前一个攻击没打出来的时候就要按右键。另外建议最好是在倒数第 2 次攻击的时候用技能，如果是 1 普通+1 技能这样的连击很费药，而且连的次数也会少很多。如果你是新手，上面的方法掌握不好，或是很多人打一个怪物的时候，你无法看

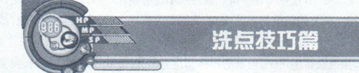




到自己人物的攻击,那要怎么去判断何时该放技能呢?其实也很简单,界面左上方角色状态中有当前连击攻击次数(基本连击)显示,他会提前显示出你的下一次攻击是第几次连击。

例如你6级,2连击,人物没有攻击的情况下,都提示是1,当你左键点击怪物,第一次普通攻击开始时,这里就会显示为2,只要在2的这段时间内点右键,基本上技能都可以连上,但当你第2次攻击开始时,它就会由2变成1了。如果你是21级,基本连击是4连击,那么第1次攻击开始时,显示2,第2次攻击开始时,显示3,第3次攻击开始时,显示4,第4次攻击开始时,就又回到1了。只要在数字还是2、3、4的那段时间内使用技能,就都可以连上了。

想要不断的连击,当然你的HP和MP要够用,如果想要无限连,中途不能停下来补充,那怎么在连击的时候吃药呢?仍然是通过观察角色状态信息,基本攻击/技能攻击的延迟时间,基本攻击是浅蓝色半圈,技能攻击为黄色,当浅蓝条或黄条涨满半圈,或是空着的时候,你都可以吃药,这个时间很短,要注意掌握好。



洗点技巧篇

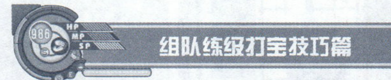
玩天翼大家都对洗点功能很关心,也有很多的说法。虽然有洗点功能的游戏不少,基本上都是重新配点,但《天翼之链》中的洗点功能又有了其它的用处。

因为这个游戏每级多升的点数不是固定的,有一定几率,有时多有时少,所以大部份玩家都想尽量把点加多,但这只能靠运气。大家想要洗点洗出最利害的人物来,那是不可能的,现在每个游戏的主题还是练级,级高就是厉害,这才是正途。那么洗点还有什么用呢?呵呵,这个游戏升级不容易,想知道怎样才能升级快么,我们还是从洗点功能说起吧。

《天翼之链》中的怪物和人是有一样的属性,也就是分S型和H型还有复合型。要想与怪搏斗时可以让怪全打空,首先角色DEX要比怪高一倍,也就是说,你打H型的怪更容易做到全MISS,而对于S型怪就要加更多的DEX点数,对付复合型的怪也不容易,自然不好升级了。而我们到了不同的等级,就要对付不同的怪物,怪物等级越高越难打,这个时候就需要洗点了,对应着某一阶段的怪物属性,我们要配相应的点。对S型的就要加防,而对H型就要加敏,那对复合型呢,这又是另一个问题了。

关于天翼角色类型的选择前面已经介绍了,但是目前也有很多玩家想把敏型配成防和敏两样都有的人物,又想让它是最利害的,那是不对的也是不可能的,要这样不如去玩复合型,不然游戏设计复合型的人物出来也是多余的。选了什么样的人物,按人物的优势配点那是最好的,因为那样不会浪费点数,如果把点加在不重要的地方不但没实际用处,更是一种浪费。

当然我不是说不加,而是不能多加,加了也没用。就象要拿纹掌盾一样,要加5点MR,配上基本的点数,够了就好。能发挥本人物的优点才是最好的配点,当然在中期练级是可以配适合打怪的点来的。



组队练级打宝技巧篇

其实组队打怪,队友的等级不是很重要。因为人多,可以在局部地区形成火力压制。65级以上的4个人组队打混7,周围怪物基本不会活过3秒。重要的是队员的站位,站位讲究的不是挤成一堆,这样虽然可以互相保护,但打的怪也相对少,经常可以看见N个人打一个怪的局面。个人觉得散开的打法更好,分散开来就可以打更多的怪,同时也避免了多人打一个怪,打到更多的怪意味着拿到更多的经验,当然也就有更大的机会打到装备。通常我站的位置是队伍的最远端,但可以看见所有的队员。这样一来我既可以受到队友的保护,又可以独打半圈的怪,这绝对是最佳的位置。我用这个方法在混7平均一天出4件装备,而我的几个朋友同样组队打是4天出1件装备,相比就知道了我的优势了吧。



体力戒指使用诀窍篇

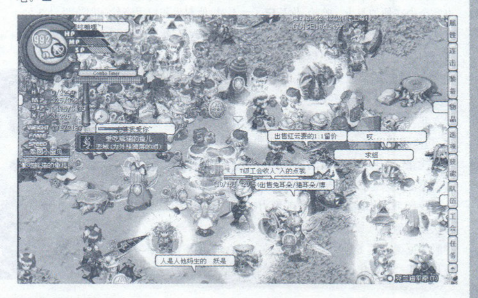
体力戒指大家都知道是个好东西,最多可以+800的血,实在是护士还有敏职业的必备装备。但是有的人会发现体力戒指戴在身上并没有+800的血,原因是它和自身的血量有关,尤其是小爱这种贫血的人物,可能只加500~600。但是这里有个小窍门,你每次升级后都把体力戒指拿下来,再装备上去,看属性栏里本来+600的黄字会变成了+611了(这里只是举个例子,在实际操作中会有一些差距,但是总大于600),再以后记得每次升级都把戒指重新装备上去每次增加得更多!目前我DEF40的66级护士,戒指终于给我+799的血了,再升级就+800了,如果升级一直不拿下来那样血量便不会增加。



赚钱技巧篇

对新手而言,在游戏初期需要大量的资金来维持自己的快速成长之路,下面的这个最简单的技巧,可以让各位玩家轻松在短期内拥有足够自己运用的资金。具体方法就是,到耳语海岸2,你常常可看到一堆铁鱼叉掉在地上没人捡,因为来这边的都是等级高来练功打宝,而铁鱼叉太重,一个重量10,所以丢在地上,你把他捡起拿到商店卖,1个卖208,平均跑一趟可赚1到2万,如果你是新人缺钱就来这里吧,Very Happy。

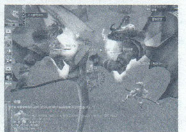
到此文章已经写完了。啊??意犹未尽?咳咳~你何不自己进入游戏来体现更多的精彩呢?而且随时可以申请帐号。还等什么,下面的续章你用自己的经历来完成吧。■





神话 魔斗士PK战术分析

文/刀仔





第一场　初遇

我是一个魔斗士，身上流淌的是异族的血，因此我非常好胜，我渴望用自己的手去杀死那些侵略我们世代生活的土地的可恶人类。从我50级开始，我就经常孤身潜入人类控制的地区，遇到等级接近或者比我低的落单人类，我就会毫不留情的杀死。我现在已经80级了，各种高级的魔法都可以轻易控制，而且也穿上了最高级的防具，被我碰上的人类已经再没有逃脱的机会，大部分人类还没做出反应就被我送进了地狱。又是一个黑夜，我最喜欢的没有月亮的夜晚，在夜色中我更容易接近人类的村庄。不过最近几次，我都毫无收获，因为人类已经知道了我的习惯，没有谁那么笨还单独外出找死。虽然明知可能不会有猎物，但我还是出动了，权当锻炼身体吧。

我的运气实在太好了，刚进入人类领地就看到一条人影。我马上蹲下，小心翼翼的靠近。从他的衣着看，他应该是一名巫师，由于斗篷挡住了脸，我看不清他的样子。巫师是跟我们魔斗士接近的职业，但人类大多身体孱弱，挨不了我连续魔法攻击。在确认周围没有其他人类埋伏后，我就暗中吟唱咒语。

虽说是偷袭，但我也不敢大意，先给自己加上反应激化，这可以抵挡对方数次攻击。同时，我站起来，用审判官项链使出解除魔法，破坏他的魔法细胞。口中念动魔法箭阵的咒语，右手同时在空中划出破坏风暴的符文。一个没有魔法细胞保护下的人类法师，在我的双重攻击下存活率为0。出乎我所料，我的解除魔法没有起效，这说明对手根本没有使用魔法细胞。我心里暗笑，这样的笨蛋还不手到擒来？然而，接着发生的事让我大吃一惊，对手忽然转身迅速向我跑来，手里拿着一把匕首，似乎是想跟我肉搏。原来这不是笨蛋，是疯子。接下来的事，可说是我这辈子最大的耻辱，在他迅速接近我时，身上突然出现一层光罩，竟然是魔法细胞，我知道这样我的两发魔法都会被抵消，但箭在弦上不得不发。我眼睁睁地看着魔法被他的魔法细胞中和，不过他的防护罩也消失了。我立刻念动轰天雷的咒语，希望可以扭转局势。低我一个头的人类，竟然用匕首在破坏我的反应激化，我立刻明白了他的意图，不过就看谁先杀死对方了。在我咒语念完的同时，他也破坏了我的防御魔法，往后一跃。想逃？没那么容易！我心想。就在他落地的一刹那，一条巨大的闪电完全击在他的身上。哈哈，你死定了。不对，他双手和口里竟然同时在发动3种魔法。我知道如果不能立刻杀死他，那死的肯定是我，然而由于刚才消耗的魔力太多，暂时不能使用魔法，只能坐以待毙。突然，他抬起头，口中喊道："绝对零度、地狱之火、残雷破。"看来是魔法已经吟唱完了，我也第一次看到他的脸，这个将要杀死我的，竟然是一个年青女子。就在我发呆的刹那，周围空气迅速冷却，水气瞬间结成坚冰，包围了我的身体。接着，一个跟我差不多高的大火球迎面飞来，融化了我身上的冰，最后，一道和我刚才轰天雷差不多的闪电，完全击中我的身体。"还不够，这还不够杀死我"，我心中暗喜，而且我的魔力也恢复了一点，可以再次使用破坏风暴了。然而，她的攻击还没结束，一个死神般的冤魂已经飞到我面前。"死神之叹息？"倒下前，我还是不服气的说出这个终结我生命的魔法的名字。



第二场　雪耻

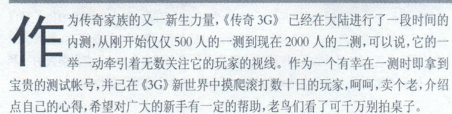
当我醒来，已经是在自己的床上，我不知道为什么受了那样的伤还没死，还有是怎么回来的，也没有问。在床上躺了几个月，我终于恢复了。异族的恢复能力很强，虽然我受了如此严重的伤，但并没有影响我的魔法能力。当我可以起床时，我便重新开始修炼，而且比以前更刻苦。当我累得要倒下时，眼前就会浮现她的脸，那张美丽的脸。败在这样的女子手中，我觉得格外耻辱。仇恨使我充满力量，一次次地突破体能和意志的极限，两年中，我一次也没有再踏入人类的领土，但是我时刻用失败鼓励自己，直至我的实力超越了任何一个异族魔斗士前辈，我终于又有勇气故地重游了。

再次踏足人类的领地，我已经不再象以前那样只在黑夜里偷袭，而是在白天袭击人类的村庄。在我压倒性的力量面前，人类如蝼蚁般，成了我手中的玩具。但我每次都会留下几个活口，我不是动了恻隐之心，而是要让她知道我来了。我的策略很成功，在村庄中的人类几乎灭绝的时候，我看到了她。那熟悉的斗篷，那熟悉的面孔，已经在我的脑海里出现过无数次。我知道对手的实力很强，不敢轻敌。在进村前，我已经使用了反应激化，但不知道她是否还会采用上次的战术。所以我先使用毒之术攻击作为试探，她也同时使用吸血鬼之吻攻击我，被我的反应激活抵消了。她身上果然有魔法细胞，把我的魔法抵消了，然后口中开始吟唱魔法，我从口型猜到那是魔法细胞。在她魔法发动的同时，我就用审判官项链解除了魔法细胞的效果。她接着又象上次那样同时吟唱3个魔法，我可没那么笨站着让她打了，我绕着她没规律的跑，同时也吟唱起大地之反扑。我躲开了她的冰、火两个魔法，但还是被雷击中，而同一时间，我召唤出来的树根也缠绕在她的身上，使她动弹不得。我再发动反应激化，刚好把她最后的绝招死神的叹息抵消掉。剩下的就很简单了，随着我的轰天雷巨大的闪电击在她身上，战斗也结束了。

她倒在地上，虽然被雷电击中，但她的尸体却没有焦黑，皮肤还是那样的白。我突然觉得败在这样的女子手里，也不算什么。我抱着她的尸体，回到了异族领地的山里安葬，从此没有再踏入人类的地方半步。

〖战术分析〗异族魔斗士和人类的巫师是非常类似的职业，各种魔法也都是一一对应的。但其中异族的反应激化所能抵消的攻击比人类的魔法细胞要多，而且魔斗士的解除还能直接消去魔法细胞的效果，因此在这两个职业的单挑中，魔斗士会比较占优。在遭遇战中，通常双方都会先使用防护魔法。在第一次交锋中，魔斗先用解除，再接破坏术和魔法飞箭，显然是想在对手魔法细胞失效时候迅速击中他，通常没加体质的巫师会被秒杀，就算不死，再补随便一个攻击魔法，对手肯定归西了。但是这个人类巫师非常聪明，她很了解魔斗士惯用招数，所以在发现对手后，第一件事不是使用魔法攻击，而是在对方使用解除时吟唱魔法细胞，当敌人第一次解除失算后，魔法细胞就施放出来，抵挡了对手后面两下魔法攻击。使用匕首攻击破坏对方的反应激化，然后使用魔法连招，直取对手性命。尽管其中魔斗士放了一个强力魔法，但这并不能秒杀巫师，他只打中了一下，而巫师的攻击则全部奏效。第二次战斗，由于双方曾经交手过，也熟悉对方使用魔法的习惯，魔斗士猜到了对方的行动，而且利用本身的优势，赢了此战。所以高手过招，往往都是知己知彼从而达到先发制人的效果。

本文的部分内容与游戏有稍微出入，例如魔法的名字都是使用该魔法最高阶的名称，魔斗士也是用男性的角度来写，都是出于文字效果考虑，希望各位看官见谅。■



传奇3G职业上手攻略

文/后空翻

作为传奇家族的又一新生力量，《传奇3G》已经在大陆进行了一段时间的内测，从刚开始仅仅500人的一测到现在2000人的二测，可以说，它的一举一动牵引着无数关注它的玩家的视线。作为一个有幸在一测时即拿到宝贵的测试帐号，并已在《3G》新世界中摸爬滚打数十日的玩家，呵呵，卖个老，介绍点自己的心得，希望对广大的新手有一定的帮助，老鸟们看了可千万别拍桌子。

《传奇3G》的基本操作和《传奇3》相似，相信玩家应该是比较熟悉了（不熟悉的话，新手出生时系统即有详细的操作说明，好好看吧）。值得一提的是，游戏新加入了自动喝药和道士的毒符互换，虽说没有外挂方便，但也还算游戏反外挂的一个便民举措。自动喝药只要设置好需要补血人的姓名、血量的下限和所要吃的药即可。

新手在刚踏入大陆的那一刻，应该就发觉了自己的出生地和以往不同（道士——失乐、法师——潘夜、战士——比奇），城市的内部布局和周围洞穴也有了很大改变。城市内部的商店玩家自己跑跑，认认路就可以记的住，周围的洞穴变化，将在下面说。熟悉游戏之后，我们来看看三职业的升级之路吧。仅供玩家参考，如有雷同，不胜荣幸！

道士一出生，把那简陋的布衣和木剑装备上，蜡烛呢，看看天气，如果是夜晚的话，就一定要带上，毕竟没有免蜡，黑灯瞎火的别被游荡在村子附近的狼给咬了。现在的村子附近鸡、猪、牛是不少，可是其间夹杂着许多不是现阶段所能解决的恶狼。就在村子里找些小动物欺负下，很快你的第一个新手任务就来了（一般各职业的新手任务，都是去找村子中相应的NPC接，然后根据要求，挖挖肉啦、打打特定怪啦，奖励呢对于新手来说是丰厚无比的，基本可以靠任务升级）。在升到了7级后，换把武器，用前面积累下的钱，买本治愈术，鉴定了学习。技能任务已经取消，所以技能的取得只能是在得到技能书之后通过鉴定习得，但《传奇3G》中鉴定的成功率不是一般的低，失败的话，继续挖肉吧。边杀小动物边把能学的技能学了，再换上点首饰，建议选择加攻的，初期道士的道术没有物理攻击来的好用。到了11级，买好火把或蜡烛，红、蓝药，再花上2000大元雇佣一头火焰沃玛（一小时），向上方那个骨头标志的骷髅洞（33.31）进发，一路上照顾好宝宝，最好能在洞外升上一级，这样会保险一些。在骷髅洞里不断奋斗，等到有了远程攻击魔法之后，可以考虑去地图右边中间的石阁庙（330.148）内打猪赚钱（《传奇3G》中，暴钱的大户绝对是猪，以往的跳蚤已经不再那么多金，小气的很）。有了钱，在更新自身装备的同时，记的把相应的技能学上，可以关注下村子里的委托交易商，这是《传奇3G》中新加入的委托交易系统，玩家可以把要卖的东西放在NPC那儿出售，但要交一定的手续费。这个阶段，地图左边的沃玛神殿（25.219）也是一个不错的升级地点。地图右下的"北部路"（334.247）是通往比奇的，没有了六面神石，马儿又那么高高在上，花在路途中的时间铁定少不了。后面的升级过程就是一个不断重复的体力过程，玩家可以选择在其间完成游戏的中级任务，等级高了之后可以和法师组队前往真天宫、黑虔宫升级，两个地点都位于沙漠土城（分别是土城147.27和318.198），前往沙漠土城的路口是地图下方右边那个（267.367），同样跑是免不了的。







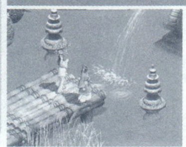
战士出生和道士一样，边完成新手任务边升级，考虑到战士不能给宝宝补血，因此在升级过程中不推荐战士雇佣宝宝（钱多的除外）。11级之后冲入地图右中骷髅洞（330.119），而在地图右下有着《传奇3G》中技能书的原产地——废矿山（僵尸洞）（320.268），洞中3层有尸王出没，是高级技能书的摇篮，只是在等级低时，最好不要去招惹，免的看到头顶上不断飘出的绿字吃惊。比奇还有着虫洞（19.36）和蚂蚁洞（162.33），不过其中的怪物太少了点，不深入怕是满足不了升级的欲望。总的来说，战士的升级之路略显单调，一个字——杀，要是实在熬不住，找个法师带带，帮忙引引怪，当当肉盾，但两者之间的战利品分配事先最好约定。不过在《传奇3G》中，由于BOSS的全面加强，魔法抗性奇高（元素全强），战士在某些场合成为了BOSS战中的主角（如骷髅教主和触龙神），道士负责给战士加血；而法师则只好在一旁郁闷的清着小怪。比奇的地图内还有通往沙巴克城的通路（96.323）和通往赤月的通路（307.334）。

最后看法师。无论什么网游，法师都拥有最强大的攻击力和最差的体质，华丽的魔法，以及扫怪的快感使大量的玩家一下子就选择了法师。但初期的法师可真的是在受罪，攻击低、防御低、血又少，好在完成新手任务的经验不少，要不真不知道怎么熬。到了7级，拥有了第一个远程攻击技能——小火球之后，渐渐的法师盼来了出头之日，借助良好的操作，法师可以获得最快的升级效率，地点可以选择潘夜的骷髅洞（261.64）。只是在升级过程中，由于选择法师的玩家众多，导致技能书的极度短缺，法师要花上一定时间泡在比奇的僵尸洞中，向那些恶心的死系怪物索要那些大都字迹模糊的技能书，不过话又说回来，凭借面积攻击魔法，要是打到多些的技能书，法师可是能不小的赚上一笔喔。在升级过程中，法师们免不了光顾沙巴克城附近的祖玛神殿（沙21.104），但新手最好还是只留在一层，那里才可能是你的栖身之地，二层的怪物多，且还有不少可怕的羊羊弓箭手，被它们看上那可不是好玩的。赤月也是法师爱去的地方，那里的怪物盛产22级装备，在初期那些可是抢手货，钱多了相信没人会不高兴吧。（有钱的话，无论是什么职业，都建议尽早把马买了，提高的负重倒是小事，重要的是可以省下许多时间，跑步真是单调）沙巴克还有着传统的练级圣地潘夜神殿（沙318.258），其中二层的怪物刷新率值得一提，内测中，非组队不敢下，常常是没打完，即刷出一批；期待广大玩家改变这种状态。在内测中，几个高级练级点深处的怪物都是恐怖的多，《传奇3G》开放了地图显怪，一踏入那些地点，就变成了祖国山河一片红，需要玩家格外小心，毕竟现在的《3G》地图格局小了不少，这就使得冲级点略有紧缺，也只有提高刷新率才能使抢怪的现象不至于过多的发生。

游戏中其他的一些设定：如特修，武器升级，行会、婚姻等都和原本的大致相同，最多就是NPC换换罢了，玩家可以轻松掌握。游戏中的帮助系统也比前作有了很大的改善，推荐新手有时间看看。关于游戏初期的一些经验心得就这些了，希望能对广大玩家的传奇之旅有所帮助。■

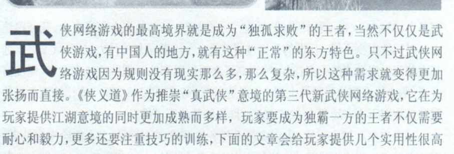






侠义道 王道极限技巧

文 / 天丝



武侠网络游戏的最高境界就是成为“独孤求败”的王者，当然不仅仅是武侠游戏，有中国人的地方，就有这种“正常”的东方特色。只不过武侠网络游戏因为规则没有现实那么多，那么复杂，所以这种需求就变得更加张扬而直接。《侠义道》作为推崇“真武侠”意境的第三代新武侠网络游戏，它在为玩家提供江湖意境的同时更加成熟而多样，玩家要成为独霸一方的王者不仅需要耐心和毅力，更多还要注重技巧的训练，下面的文章会给玩家提供几个实用性很高的技巧。



PK 技巧篇

《侠义道》的操作非常简单直白，一个鼠标，外加键盘上很少的几个功能键，所有的操作就全部可以搞定。但是要想成为 PK 战的胜者，操作技巧也是需要注意的。

《侠义道》玩家间的 PK，掉血不像打怪时那么含蓄，都是成百的往下狂掉，稍微紧张或者心理急躁，忘了及时加血就会被对手砍翻在地。此时手一定要紧紧的压在 F1 上，并将血条拖到最醒目的位置上，绝对不忘加血，牢记不死才是王道。如果红药所剩无多，感觉顶不住了，马上将鼠标挪到屏幕边上，按住 Shift，连续两个远跳，然后以之字形向前远跳两个屏幕对角，再往最近的安全地带狂奔基本可以摆脱对手。逃跑期间不要忘记加血，对手仍然会在你开始逃跑时追杀你几下，特别是远功。

组队互砍时，一个注重技巧的队伍中都会有一个专门骚扰对手的辅助型组员，他的主要任务就是不断向对方的主攻对象发送交易请求，让跳出的交易框打乱对方的心情和布局，最后让自己的队友有机会将“石化”中的对手用密集轰炸裂成粉末。这就是号称“极限 PK 流”的“群狼嗜虎”战略，不过这个技巧的代价也是非常严重的，被害死的玩家会将所有的仇恨积累到那个坑害他的人身上，也就是要诈的那位兄弟，以后可能名声就不太好了。好在追求极限 PK 的玩家，早就什么都不怕了。反正《侠义道》PK 惩罚很松，只要不是红名，死个几次最多被人爆点钱，落下的手脚“残疾”还可以博取“护士 MM”的同情，享受“化骨绵掌”的无上呵护，何乐而不为呢！

要想避免 PK 时被人如此打扰，可以在出门历练战斗时，将“接受交易”提前关闭。不过就算你小心到家，也要提防对手向你提请交易的书面要求的骗局，因为等你上当打开“接受交易”的同时，死亡的无间炼狱也可能会接踵而至。

PK 中玩家还要注意的一个重要问题是：一定在自己的物品栏中为自己的武器和防具预留一个存放的空间。因为公测版增加了可以打掉对手武器的“白手入刃”和打掉对手防具的“脱袍卸甲”的新武功，如果玩家身上的物品栏上空间不够，被打掉的武器和防具就会掉落在地上，成为别人的战利品。如果不幸那是一件千金难求的极品，那郁闷劲会让你呼天抢地的。



练级技巧篇

大部分玩家说《侠义道》的门派都是一样的，所以练级也不用太讲究技巧，自己闷头一直在门派的新手区按部就班冲到 30 级。其实这是一个误区，《侠义道》的门派虽然特色不像魔幻类游戏那样分明，可以论个长短，但也正是这样才有了《侠义道》特有的大千世界。玩家要想玩得顺心、练级轻松，还需要熟悉其他门派场景的元素，因为这些元素对于所有玩家都同等重要。

以选择魔教为例，魔教出来就在大沙漠里。找完新手师傅传了功力就赶紧到大沙漠冲到 10 级，然后回来学初级武功和心法，一级的武功是最实用的，虽然是近程单体杀伤武功，但攻击力在同等级情况并不比其他武功低多少，但消耗内力最少，所以用起来最放心。

等满 10 级了，魔教的玩家就要迅速转换战场到少林，少林是魔教新人的第 2 故乡，在这里最多的是热情的光头兄弟，不是找老婆和泡 MM 的理想场所，但在这里有着魔教新人的滚滚“财源”。打铜人巷二层的中枢木人会出“中枢木人零件”，每收集这种任务道具 5 组，也就是 45 个，都可以回魔教总舵找魔教弟子陈铜 (6.76) 换钱，5 组值 13500 钱哦！“中枢木人零件”很容易出，而且此处正合适当前级别的魔教弟子练级，所以铜人巷二层是魔教玩家练级赚钱的首选，再加上武功升级后去领取武功奖励，在 20 级前魔教玩家根本没有衣食之忧。

当然其他门派也都有自己的第 2 故乡，武当是在峨眉旁边的悬棺山收集狼牙，然后回总舵找 (48.11) 的武当弟子陈风换钱；峨眉玩家是到唐门地牢收集千足蜈蚣，换钱 NPC 为峨眉弟子雪儿 (59.70)；少林玩家到武当真武剑阵收集剑穗，换钱 NPC 为库师僧如相 (6.121)；唐门玩家到魔教的大沙漠收集巨蚂蚁触角，换钱 NPC 为唐混 (7.98)。

除了早期在第 2 故乡淘金练级，玩家还要留意收集一些必要的“任务道具”，这些是任务的必须媒介，因此市场需求量很大，售价一直都比较高。玩家如果能全部在练级过程中自己淘出来，这就等于又节省了一大笔钱。任务道具有很多种，但仓库的空间有限，这里要特别留意的任务道



具是武当、少林、唐门、魔教的3级一阶套装装备，25级时的丐帮弟子从军任务需要用到这四套装备，一件都不能少。奖励是分别增加"手太阳5点、手少阳5点、足太阴5点、足少阴5点"，折算成修为点数等于升了6级。所有门派的一阶装备只能在对应的新手区出现，所以穿梭于各新手区淘装备也是新手玩家早期的必修课。



《侠义道》当前的版本中除了开放一个摆摊功能，再没有任何其他的生活辅助技能，整个游戏的经济体系显得很简单，玩家淘宝后再摆个地摊推销出去，就这么直白。不过就算是这样简单，也会被聪明的玩家弄得啼笑皆非。各种个性十足、千奇百怪的摊名幌子也就算了，在价格上做一些很搞笑的小手段就不能不关注了。

经常光顾摊位淘宝的玩家在地摊上批量购买玩家物品时，一定要注意察看物品的价格。因为玩家在NPC那里买东西的惯性，在地摊上买东西也习惯性地认为玩家也会将一样的东西标一样的价格。其实不然，很多"奸商"都看准了玩家的这个心理，直接在一堆物品里混杂上一两个价格多1甚至2个零的东东。遇到这种情况，你如果买得快活，就会哭得痛心。一堆本来以为标价3000的绿瘴气，你却不小心花3万甚至30万买下来，回头再看钱想骂人都会没有心情了。当然这些奸商们，也没什么好果子吃，未来肯定会被追杀的。

除去在价格上做手脚，暂时还可以被玩家当做赚钱技巧的是当前《侠义道》版本中的追杀令系统。被人追杀本来是一件很危险的事情，但无所不能的玩家却利用这个追杀令发明出一种自杀挣钱的办法。这个旁门左道的大致流程为，如果被人悬赏追杀，先逃到一个人不多的安全场景购置充足的红药，以防被其他职业猎手轰杀。找准机会趁人不注意钻进大地图，一路狂奔到地图边缘，然后将自己的坐标密给朋友，等朋友过来后，卸掉大部分防具，让其将你快速杀死，这时你的朋友会得到悬赏资金，回头你找他按预定的比例分钱。

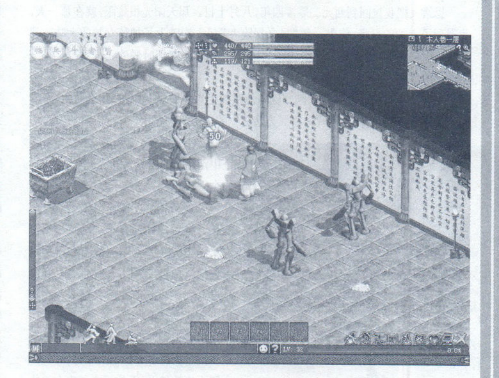


大部分玩家知道《侠义道》有套装系统，但不见得就知道套装的替身加成效果。游戏中每个门派都有专属自己的5套套装，再加上仁、义、礼、智、信五套所有门派通用的高级套装，当前游戏中一共开放了三十套套装。任何一套装备都有其替身效果，按照不同的搭配都能激发出其特有的潜在属性，这些潜在属性按照下面的套装搭配如下表所示：

装备搭配配方	**替身效果**
4件9级防具搭配1件1级防具	额外增加外攻攻击力7
4件9级防具搭配1件4级防具	额外增加内功攻击力5
4件9级防具搭配1件5级防具	额外增加防御7
4件9级防具搭配1件7级防具	额外增加身法9
4件9级防具搭配1件8级防具	额外增加外功攻击力10
5件9级防具	额外增加防御9

上表是在纯白装备最高等级时，可以激发的替身效果。也就是装备在没有任何玉石和附加属性的一种效果。如果玩家的装备等级不是上表所说的那样，只要套装齐全，并满足其中有一件装备的等级和上述配方中低等级装备的等级一样，就可以激发对应的替身效果。例如4件7级的白防具搭配一件1级的白防具，一样可以增加额外外功攻击力，只是没有7那么多。而且，套装本身的增加数值，对替身效果额外增加的数值是成正比影响的。例如额外增加外功攻击力的替身效果，就明显受玩家装备的武器本身的攻击力的影响。像有附加有外功攻击力，以及本身就直接增加一定外功攻击力的锋利武器，提供的额外外功攻击力的大小会超过当前配方的值。

装备升级是提升个人实力一个值得信赖的手段，但高价装备炼制失败率也很高。本来这时炼制就非常消耗钱，而炼制如果再失败还会再让装备降一级，就更加雪上加霜了，要想提高炼制成功率可以在炼制时使用名酒。





突出个人能力的《侠义道》在组队方面的技巧主要突出在组队附加效果上。每个玩家都可以学会"风、林、火、山"等四种组队特技，这个的出处源自于《孙子兵法》中"疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山"的四如真言。组队特技如果是队长已经掌握，那么组队时也可以让特技生效，每个组队成员都可以从组队特效中分得好处。组队人数越多，组队特效越显著，如果组满一个八人的队伍，组队特效也会发挥到最大，增加每个组队成员20点的对应能力。

风队特技增加组队成员身法，合"疾如风"中疾速狂飙的隐意；林队特效增加成员内功攻击力，也合"徐如林"中隐含通泰舒缓的内功特色；火队加增加成员外功攻击力，合"侵掠如火"突出厮杀的冲劲；而山队增加成员防御，和"不动如山"突出稳健的定力。■

绝对女神 绝对传说

文/流浪的冰熊







黄昏的阳光照在我慵懒的身上，在后花园的躺椅上我悠闲的望着孩子们在庭院中玩耍，享受这夕阳斜照的祥和与平静，和平给女神的大路上带来了发展与繁荣。人们日出而作，日落而息，平凡中的美丽永远是使人感动的催化剂。

孩子们总是不知安静为何物的，不一会他们就对我这个老太婆产生了兴趣，迅速围拢了过来，把一个野花扎成的花冠套在了我的头上，唧唧喳喳的要我给他们讲故事。或许只有在有故事的时候这些小家伙们才能有那么片刻的宁静。

神给予这个世界最大的恩惠就是"记忆"。它为人们编织了一个又一个或甜蜜或苦涩的故事，而我就是一个沉溺其中不能自拔的人。

思绪又把我拉回到西元二零零四年，八月十日。那天阳光很耀眼，就在那一天，我得到了女神的召唤，作为一名"风之探险者"第一次踏上了神秘女神的大陆。那个时候，神、精灵、人类是共存在这个世界上的，而和平对那时候的人来讲也只是一个遥远的梦想。

当我踏上自由之都这块充满回忆与故事的土地时，一切都显得那么陌生，看着人们忙碌着，欢笑着。虽然我即将成为这其中的一份子，但面对一个崭新的环境，心里茫然不知所措，充满着未知，望着天空中那耀眼的阳光，我的故事就在这样一个平静的上午开始了……





第一次来到这里东走走，西逛逛。安顿好之后，酒店的老板告诉我，第一次来这里的人要去守护仙人布丹那里登记报道，他会告诉我该做什么。我的心里充满了紧张与期待，那将是我在这里迈出的第一步。

第二天，我起的很早，梳洗妥当之后我决定去拜访守护仙人布丹。布丹是个闲不住的神，每天他都会游走在自由之都的街头巷尾，维护着这里的秩序。找他并不难，按照老板的指引，我很快在地图上147.1341的位置找到了他。他看了看我，对我说："恩，你是一个'风之探险者'你知道，现在城外并不太平很多小象怪物时不时的威胁着过往人们的安全，而我一个人毕竟不能每时每刻照顾那里，你可以去帮我维护一下那里治安吗？还有，记得帮我收集10个'小象的牙齿'，那个是做'时间的伊林'这种圣药的必须药引。城里也十分短缺。"被人期待和需要的感觉总是美妙的，我毫不犹豫的答应了下来，拿着我的匕首冲出了城外。

走出城才发现，原来这里真的很不太平，到处都是小象和混沌怪。还好我平时修炼的比较勤奋，这些小怪物还是可以应付的。忙碌了一天，当我拿着一包小象的牙齿出现在布丹面前的时候已经是深夜了。布丹很高兴，出于奖励，他用咒语给了我500的修为经验。

回到酒店，尽管很疲惫但也为我的修为能达到3级而感到很愉快。我舒舒服服在浴缸里泡了一下，迷迷糊糊就睡着了。梦中，我正幻想着有一天能从女神那里获得"流浪神秘弓手"的称号。忽然我感觉被什么东西重重的敲了一下头，正欲发作，只见一个卷轴静静的躺在地上。我好奇的打开了它，忽然一道金色的光芒从窗户闪了进来，一个声音传来："每个来到这个世界的战士都要经受神的考验，而你面前的卷轴就是神对你意志的验证，看看你是否有能力成为神选中的战士，去完成它吧，我的孩子。"

过了好久，我才缓了过来。既然是"神喻"，看来我必须要完成上面交代的任务。我打开看了看，上面只有几个字写着："去城外消灭10只混沌灵。"

第二天清晨，我打点好行装，便一个人走出城去。经过昨天的修炼，混沌怪对我来说已经是小角色了，任务很快完成，中午之前我便回到了城里。而神卷也没有失言，送给了我2000钠克的女神货币。反正时间还早，而且经过修炼我的技能等级已经到了二级，于是我决定去向玛丽大姐学习技能。玛丽可是这块大陆上资格最老的探险家之一，所有的风之探险者都经常去她那里坐坐，而她也是我们这座城中的技能老师。这次我从玛丽老师那里学来了"激励恢复术"和"短剑熟练"，之后回酒店睡觉。

清晨，一阵清脆的鸟叫声把我吵醒，神卷又传来新的信息，城外的混沌灵产生了变异，出现了"恐惧的混沌灵"要我立刻去协助消灭它们。我急忙穿戴好，跑了出去。到了那里，已经有不少和我一样的战士在清剿了。回城的时候，我看了看战利品，不多不少刚好15只，和"神卷"要求的数目一样，而神也奖赏了我197的修为经验。我感觉我已经逐步适应了这里的节奏，溶入进这个群体了。在庆祝酒会上，我结识了在女神世界的第一个朋友"七夜"，这家伙是一个神秘骑士，和我同一天被召唤到这个世界。当晚，这个号称不喝酒的家伙在我的"指引"下，烂醉如泥，不省人事。

睁开眼睛的时候已经是日上三竿，七夜这家伙正在厨房里面做着"早点"。看我起来了就告诉我，"神卷"已经传来指示：已经查明昨天的混沌灵骚乱是因为强化混沌灵引起的，所有修为到5级的战士，必须去消灭它们。我一脸茫然的说："强化混沌灵在哪里，我在城外转了几天，没看见这种怪物阿。"七夜呵呵一笑："你还没去过传说中的精灵之地吧，没关系，我们等会儿一起去精灵之地——水晶之城，你先吃点东西，我去准备一下。"我想，有这么美的名字的城那里一定很迷人吧。

不一会七夜从外面回来，给了我一个从武器商人那里买来的去水晶之城的传送魔法卷，并告诉我去其他城的三种途径，一是地图上有传送地点，可以跑去；二是从布丹那里花点钱，布丹会帮你传送；三是去武器商人那里买传送魔法卷去。

使用卷轴我们很快就到了水晶之城，果然"城如其名"这里好像是镜中的世界，到处是忙忙碌碌的水之精灵和土之精灵，和人类不同的是他们看上去要严肃得多。出城就看到了强化混沌灵，虽然这怪物比前两天遇到的厉害一点，不过打起来还是游刃有余的。任务很快就达成了，而女神依旧如约给了我们每个人99的技能经验。初入女神世

界的我逐渐感觉到每天的充实与快乐。

当天晚上我们所有修为到了6级的战士们没有回去自由之都，在水晶城外住了一晚，因为“神卷”提示冰峰溪谷的雪原怪最近闹的很凶，过往的商人们无法通行，要我们去清理，而去那里的路就在附近。水晶城的夜很清冷，深夜水晶城外除了偶尔飞奔而过的精灵，周围的一切都显得那么宁静美丽，天际那稍纵即逝的流星向人们展示它短暂的华丽。我第一次发现女神世界的夜晚竟是如此浪漫，而身边一直酣睡的七夜用他特有的鼾声打断了一切。仰望着星空我把自己缩进了睡袋，希望明天我们有个好运气。

第二天一早，我们一行人出发前往冰峰溪谷，七夜塞给我一把新的匕首，告诉我修为到了6级就可以换新的武器了。到了冰峰溪谷，看到几只精灵已经在这里杀怪了。我们来不及多想立刻冲上去帮忙，果然和以前的怪物不一样，看来随着我们修为的提高，女神的考验也越来越困难。努力的拼杀，战场上丝毫的犹豫多会付出生命的代价，终于怪物们四散逃走，任务顺利完成，而这次的奖励也格外贵重，我获得了一把名为“铁魂”的弓，我知道，我的努力已经得到了女神的肯定。

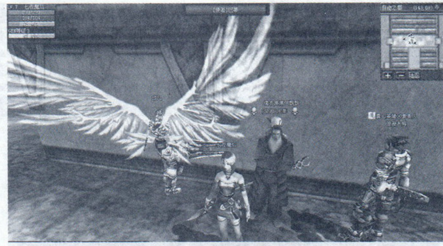
当晚我们回到了自由之都，拖着疲惫的身躯回到酒店，本想好好休息一下，可惜“神卷”再次亮了起来，光之湖湖畔出现了很多猪面怪，女神正在查找原因，而这次的任务是我们去消灭了他们。我决定先放松一下去喝两杯，酒馆里面的人潮依旧，只是和我一起进来的那些熟面孔越来越少了，他们有的经受不住而放弃退出了女神世界，有的则战死在城外，我有些迷茫，我真的选对了路吗？宿醉一夜。

七夜第二天很早就来敲门，我正欲发作，他告诉我光之湖的日出很美，而猪面怪那时候一般都在睡觉，我们不如先去转转。反正我也不认识路，就决定由他引路。从自由之都出来，门口的传送点就是去光之湖的路。

我不知道多久没看过日出了，竟有一种落泪的感动，为远去的朋友，还是什么，我不知道。不过猪面的嚎叫很快就打乱了这本应该平静的画面，我和七夜迅速的杀向了猪面，以防他们都起来了寡不敌众。随着伙伴们的陆续来到，猪面是暂时被控制住了，而任务的奖励则是一把龙牙匕首。此时我的修为也已经达到了8级。

隔天上午，总算相安无事，我去防具商人那里买了一套新衣服，神清气爽的在城里闲逛，心中想着这几天来的一些问题。“杀戮的意义究竟是什么，难道每天杀那些怪物就是正义，就是我追寻的真理。”反正没什么事情，我决定去拜访流浪仙人塔内。





塔内听了我的话，笑着说：“我最近身体不是很好，需要35只原蝎的鳞片，你给了我，我才能有力气帮你解答疑惑。”

这时候七夜忽然慌慌张张的跑了进来，告诉我，神卷又有任务了，这次是去光之湖猎杀原蝎，我一想正好，反正塔内也需要原蝎鳞片，毫不犹豫立刻前往。

轻车熟路跑来光之湖，从猪面的地盘边上走过一座大桥，来到类似神殿的地方，很多原蝎聚集在这里，由于原蝎太多我们每人至少需要杀25只，而为了塔内的原蝎鳞片，我还要杀更多。

也不知道过了多久，我感觉呼吸越来越困难，体力也有些跟不上，我不知道我会不会像其他人一样永远的躺在这片土地上，我只有不停的杀，不停的用补血药剂麻醉自己。终于，我瞥了一眼包裹，35个原蝎鳞片打满了，而女神交代的25只任务也早已完成。我的体力终于支持不住，两眼一黑晕倒在地上。

醒来时，我已经躺在自由之都的医院里，女神奖励给我283的技能熟练度。周围摆了好多野花，七夜傻笑着告诉我，这些是城里的孩子们送来感谢我们的，我随手打开了一张卡片，上面歪歪扭扭的写了几个字：“感谢哥哥姐姐们的努力，我们又可以在光之湖那里钓鱼玩耍了，这些是光之湖畔的鲜花，祝姐姐早日康复。”

我的眼睛湿湿的，七夜扶我去了塔内仙人那里，我把鳞片交给了他，塔内微笑着说：“其实这些鳞片对我来说没什么用，不过我想你的问题应该自己有了答案吧。”我笑着点头。塔内递给我3000钠克的女神币和一条原蝎项链，说：“孩子，这是你赢得的尊敬。”我把项链带了起来，原来被尊敬的感觉这么好，我有生以来第一次感觉如此温暖。

晚上，我和七夜喝酒聊天，我问七夜：“你知道了杀戮的目的了吗？”七夜望着天空，说：“我从没想刻意去杀什么，不管是人还是怪物，我只是保护我的所爱，我的信仰，我依恋的大地。”我笑着看他，那一刻我终于感觉出女神考验的意思了，在磨练中我们放弃迷茫走向成熟。

时间过的很快，转眼间我们的修为基本到10级了，穿齐了整套的装备，我们更像是女神的战士了。女神的卷轴终于又亮了，又到了迎接考验的时候。这次我们将跋涉到希望之谷，猎杀地蜥。地蜥是一种凶恶地怪物，我早有耳闻，早就想去铲除他，这次机会正好。从仙人布丹那里传送去希望之谷，一到那里满山遍野都是这种怪物，冲上去接受这血与火地洗礼。当我们满身伤痕的回到自由，每个人都带着30只的辉煌战绩。忽然发现城里许多前辈们在欢迎我们。这时女神的声音从天空响起：“孩子们，祝贺你们通过神的考验，从今天起你们将正式成为女神大陆的保护者，愿幸福与你们同在。”

当晚，我在此望着那熟悉的夜空，眼里充满了希望，今后的路还很长，故事还在继续，路也不会结束，我将面对更加强大更加猛烈的邪恶的挑战。我又记起了七夜那句话“保护我所爱的”。■

科隆24小时上手指南

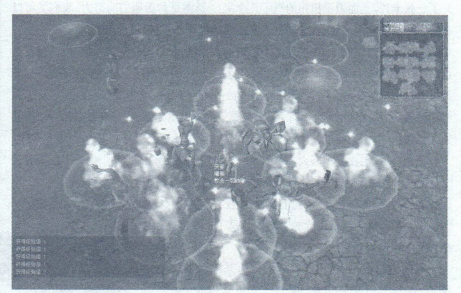
文/疯中浪子





科隆》终于进入公测了，作为一个从第一次内测就进入游戏，并参加了第一个工会、第一次攻城等等事件的玩家，自然是不能错过这个激动人心的时刻。闲话少说，书归正传。公测进入游戏之前，各位一定要记得去官网激活自己的帐号，而且要看清楚自己应该注册到什么区，上海的朋友可以选择上海服务器、北京的朋友就选择北京的服务器。

在第一次进入游戏时，有一个小技巧要向大家推荐，在《科隆》中每个新人物诞生时系统会自动分配20瓶小药水，建成的人物在24小时内不能删除，而一个帐号在同一个服务器的同一区可以建立4个人物，这4个人物的仓库是共享的。利用这一点，你可以先建4个人物，然后把所有血瓶都放到要练的角色身上，其他的可以删掉。这样，你就拥有了60个药水，要知道小瓶红药的售价可是70科隆币，在公测之后游戏掉金币率有所下降，这60个红瓶至少可以保证玩家在10级之前不需要补充药水，能够将有限的金钱投入到无限的购买装备中去。



建立人物的时候还要注意，选择好出生地点。由于很多人都说在爱达出生要占一点优势，所以使得爱达的出生率爆增，造成游戏前期爱达附近几个新手地牢人满为患的恐怖场面，而根据我在几次内测时的经验，在爱达出生确实有一点点优势，但并没有那么明显，反而因为人口的增加，大家都挤在一堆争抢有限的初级怪和地牢，严重影响升级速度。与其这样，不如先确保人物在20级之前有足够的怪物来升级，20级之后可以重新建一个人物出生在爱达，然后买个回城卷飞回爱达就可以了，影响并不会特别大。

下面来说说升级的问题。在初期，也就是20级之前，升级都是非常快的，差不多5个小时就可以冲到20了，需要注意的一点是，《科隆》中经验值的获得是依靠攻击怪物血量的多少而定的，所以在大多数情况下只要老老实实打自己能够打的怪就可以了。20级之后，升级就会变得比较困难，而且这个时候也会涉及到一个打装备的问题，这就形成两难的境地了——为了平稳的升级，当然是打与自己同级或者稍微低一点级别的怪物最好；然而好的装备往往是高级怪才出的。虽然在《科隆》公测后，由于装备升级的存在，“绿装”的作用显得没有第一次内部测试那么大了，但是像“莱恩的靴子”这种能够大幅增加HP的装备，在游戏初期还是非常不错的。在市场上一双HP+300以上的靴子，已经到了有价无市的地步。但越级打怪就会造成升级的缓慢和金钱的浪费（在《科隆》之中经济是非常紧张的，虽然随着游戏的进行科隆币会越来越好挣，但是在初期没有足够的金钱就不能保证自己有良好的装备，毕竟装备是游戏的一个重要因素，而所有的装备也不可能由玩家自己全部通过打怪获得），所以玩家在这个时候需要采取一些行之有效的措施了。

第一点就是组队。在内测时，由于组队有自动跟随系统，导致部分组队的玩家偷懒，挂机练级，结果组队成了熟人朋友间才能做的事，不过公测之后所有的怪物都变为主动攻击，而且几乎不存在怪物攻击的盲点，所以这样组队挂机就不安全了。

另外一个原因就是很多玩家在组队的时候觉得自己经验的获得并没有单练快，这是由于对《科隆》的组队经验系统不了解造成的。在《科隆》中，只要组队的玩家在同一地图练级，就可以分配其经验值（在等级相差不大的情况下通常来说都是平均分配），而组队的玩家越多，供分配的总经验值其实越多的，每增加一个玩家，其总经验值就增加5%，这就是说当一个人打怪时获得经验值是40，在组满一队8个人的情况下打这个怪，总经验值就是56，分配到每个人虽然可能只有7，但是只要每个成员在同一段时间内分头杀怪，组队的优势就突现出来——每人在同一时间杀一只怪就可以获得56点经验。这样的升级速度是非常巨大的，如果有牧师在，那将节省大量的金钱，而且有队友的保护，不会一个人陷入怪物的包围之中，即使没牧师，血瓶的消耗也会比一个人单练时少，从经济上说还是划算的。所以切记在组队时，特别是组满队的情况下，大家尽量集中在一张地图上练级。

最后来说说等级相差太大的问题。很多玩家在一进入游戏之后就迫不及待的找一些高手带着练级，其实这是非常不明智的，因为在等级相差过大之后，其实并不能分配到多少经验值的，这也是造成一部分玩家认为组队练级没有前途的一个重要原因。

而练级的另一保障就是装备。在《科隆》中玩家可以装备单或双两手武器、两只护臂、腰带、项链、衣服（盔甲）、三枚戒指、鞋。其中除了戒指在初期的作用相对比较小之外（其实三枚戒指合在一起的威力也不小了，不过由于整体比较起来，它是占据最后一位）。在《科隆》公测版本中，玩家可以自己升级装备。所有的武器装备都有一个基本的等级，一共分为四级，每一级的装备有自己相应的升级工具，不过总的来说这些升级工具分为：升级卷轴、升级液体以及附加卡片三个部分，这三个部分与对应的slot不为零的武器在一起就可以进行升级。在游戏之中，slot为10的武器在前面4次不使用超级液体和超级卷轴的情况下，其升级成功率是可以达到100%，而假如使用超级卷轴和超级液体的话，那么风险就比较大了，反正我是使用超级液体和超级卷轴没有一次成功的（或许是我的人品太差吧？反正在我认识的朋友之中用超级液体和超级卷轴升级成功的也很少就是了），所以到后来只要看见超级的东西都是直接丢给商店，换银子才是正道啊。

有的朋友说绿装的升级问题，可能这些朋友看得不是特别清楚，绿装的slot是5，这等于是已经将这件装备升级了5次，这个时候的成功率……绿装可是得来不易，假如你真的这么富有的话，不妨试试。

实在没有装备的情况下，最好就去市场上逛逛，通常练摊的玩家都在仓库的周围或者一个开阔地带，这方便玩家进行选择。市场上还没有的话就只有向NPC购买了，《科隆》的NPC是比较黑的，能不去他们哪里购买，最好别去，去之前至少也要在公共频道喊几声，没准谁的仓库里面就有你要的呢？

这仅仅是作为一名普通玩家对于新进入科隆玩家的一点小小建议。■

神之领域 打造最强盗贼

文/无敌的摇头熊

月光如水，温柔的洒落树林，银白的光斑，静静的跟随树叶的摆动而闪烁。暗夜魔斯拍着翅膀悬浮在半空中，黑色的身体带着白色的条纹，巨大的镰刀让人不寒而栗。它是如此的悠闲，也许是刚刚饱餐了一只兔子，或者是一只倒霉的山鸡。这种有着强大攻击力的怪兽是极为凶残的动物，巨大的镰刀可以瞬间撕裂任何躯体，当然也包括生活在神之领域大陆上的战士。

忽然暗夜魔斯变得惊慌起来，在空中上下飞舞，怪物的第六感总是如此准确，它能预感到即将靠近的危险。“噗！噗！”两声沉闷的声音响起，这是“二重突刺”的声音，一个身影从空气中显现出来，站立在暗夜魔斯的身后，匕首插进暗夜魔斯的身体。

这是一个盗贼，执行暗夜魔斯猎杀任务的盗贼。他静静的看暗夜魔斯如气球一样爆炸在面前，拾起一块魔斯皮，转身重新遁入黑暗，月光依然如此柔美，远处的另外一只暗夜魔斯不安的上下飞舞起来…………

启程

《神之领域》是一款难得的好游戏，个性分明的5大职业，2大转职。有人喜欢勇往直前的战士，有人喜欢魔法绚丽的法师，很多MM选择了妙手仁心的圣职，而我喜欢夜晚的舞者——盗贼。

结合以往的游戏经验，写一篇指导送给大家，希望能对大家的游戏过程有所帮助，那么让我们开始吧！最强盗贼之路正式启程……

首先创建好人物进入游戏，作为一个盗贼最好你的名字能够起得和职业感觉相同，比如我的名字就叫做“暗夜舞者”。一睁眼，我出生在了新手学校，旁边有个可爱MM，她会问你要不要进入新手学校，如果你对这个游戏的基本操作很熟悉点取消就可以了。接着会被传送到另一个地图，往前跑会看见一个NPC，和她对话选择职业（如果你选的职业不是盗贼就不用往下看了），他会送你一个小礼物，打开一看是一把木刀。拿着它往前跑和传送员对话，她会把你传送到你的出生地路斯尔。这样新手教学第一步就完成了。

路斯尔是一个很大的城市，最好先在城市里逛逛，按[Ctrl+Tab]唤出小地图，这样你就不会迷路了。看过城市之后，接下来一直往下跑到快到城门口的位置，那里有只小乌鸦，和它对话接任务（你初期就全靠它了），然后出城打怪。出城后按[Ctrl+D]唤出技能栏，把攻击拖到快捷键设置里，打怪的时候不停按快捷键就可以完成最基本的连击了。攻击可是盗贼吃饭的本事，快速的解决战斗就是我们的生存之道，所以你一定要好好练习连击技巧，它会极大的提升打怪速度。记住你是盗贼所以敏捷就是你的命，升级一定要全力加DEX。

成长

按照小乌鸦吩咐的打打摩丝之类的升到20级（每次完成任务后别忘了赶紧回小乌鸦那里报道，因为任务有时间限制），每次完成任务的钱都留下来不要买任何装备切记！！

当钱存够4w后去城里的商店买个火属性的攻击项链，再买些药水，一切准备就绪，就可以深入城外地图去打普罗夫了。杀普罗夫到30级时，你应该有不少钱了，回城去武器店买个小盾装备上，武器继续用木刀，然后去神官那里买一本回复术（其他的都不要买），最后把药水准备好了，买个路斯尔森林传送卷轴去打YOYO一族。





自己打YOYO也许有点累，最好和别人组队一起打，在这里会掉盗贼服和加力量的戒指，打YOYO开始你就要做好长期奋战的准备，因为你要在这里练到60级（至于为什么会在后面说明）。到50级的时候去米鲁里斯买4个真空戒指装备上，然后再去打怪，你就会发现有时候能打出双倍伤害，这就是所谓的爆击（过了50级才会爆击）。

在这个过程中，你会渐渐的熟悉游戏环境，拥有朋友，或者是拥有爱人。不要着急很快你就可以自豪挂上最强之名，因为在《神之领域》的世界，你所拥有的强大攻击力是非常恐怖的！

升华

当你用普通攻击练到60级就可以转移阵地了，换一把稍微厉害点的小刀，然后把4种属性项链和4种属性腰带买齐（到哪里买？分别在路斯尔、米鲁里斯、其欧米），再去神官那里学“搜索”技能，然后买一个飞往魔穴的卷轴去魔穴1楼打箱子。这时候怪物都有了属性，你就要用搜索先查查敌人属性，然后根据生克的原理带上项链和腰带（这招一定要练熟）。要记住，每个敌人的属性都是不同的，所以你一定要学会快速的切换属性戒指技巧，虽然这听上去很累，但是实际上盗贼的强大就是因为这个。

在这里练到70级，不准用任何攻击技能只准用普通攻击，到了70以后去魔穴等待室坐电梯到16楼，然后往下跑到21楼打电刷手，你必须打它，因为它身上有你最重要的技能，如果没有这个技能，你简直不能称为一个盗贼，那就是——潜行。

在这里练到79级后，继续往下跑到27楼打闪魂蜗牛练到85。这时你是不是觉得升级好慢啊？现在你可以组队去童话朝90级前进了。童话是一个极为危险的地方，所以说组队是必须的，暂时放弃你的个人英雄主义吧，团队的力量才是最强大的。你的强大可以在PK的时候展示，加油吧！盗贼。

飞舞

练级流程就讲到这里，我现在就来解释为什么盗贼要加全敏和练普功。加敏能提升爆击率和闪躲能力，不到50级你DEX再高也不会爆击，后期还有加闪躲的防具配合上高敏怪物很难碰到你。

至于为什么不练攻击技能要练普功呢？盗贼的攻击技能都不强，到了后期打出来的伤害和普通攻击差不多，当普通攻击练到50级的时候，如果与怪物属性相克，一下可以打出600多的伤害，比某些技能还厉害！而且攻击不费SP，如果练技能每次出去还要带技能水，占地方。另外当普通攻击每升1级就加一定的命中率和爆击率，所以推荐盗贼练普功，当你普功练到50得时候你就是最强的盗贼。

也许我不是战斗者，我只是一名舞者，在绚丽的舞动中绽放绚丽的死亡之花。潜行、背刺、多重爆破、闪避，我以华丽的舞步，捍卫我最强之名！■

足球经理在线 新人上任指南

文 /goalier12





在今夏足球巨星们给大家奉献连台好戏之后，游戏迷也有机会在网络游戏中体验足球的激情了。《足球经理在线》（后文简称 CMOL）即将于 8 月 15 日正式开始在中国大陆进行内测。作为一款足球经营类的游戏，CMOL 有着不同于其他游戏的特性，具有相当的竞争性和可玩性。好了，大家现在就请跟着我进入球队，开始你的经理生涯……



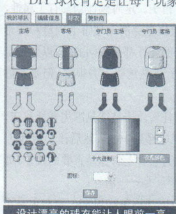
上任三件事

在登入游戏后，完善球队的基本资料，装饰球队面向全国的窗口，是你的首要工作。游戏初始页面的球队名、欢迎语和球衣等方面的设置都需要玩家最先完成。

首先，给球队起一个响亮的名字吧！一个漂亮的队名会在其他玩家心目中留下更高的印象分。当然你可别朝三暮四经常改名字，因为你每改一次名字还得付上一笔数目不小的更名费。

随后，请在编辑信息里面写下球队的介绍语。精简、突出主题的介绍语可以吸引其他玩家对你球队的注意力，这对球队今后在游戏中人气的聚集则大有好处。

DIY 球衣肯定是让每个玩家异常兴奋的事情。在这里你可以完成对球队主客场队服的设计。游戏为玩家提供了 16 种式样的球衣。AC 米兰的红黑间条衫等一些世界知名球队的球衣完全可以在此得到诠释。当然，通过选择球衣款式、为球衣上色，你也可以创造出体现自我个性的新球衣。不过，你是否发觉在球衣上还少了些什么呢？原来球衣的胸前还没有赞助商的标志！进入赞助商页面，你会发现很多知名企业正排着队要获得你球队的冠名权呢！可别挑花了眼。在仔细衡量确定赞助商之后，你球队的球衣也就正式面世了。

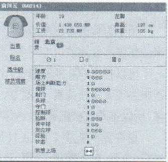


设计漂亮的球衣能让人眼前一亮

组建智囊团

完成上述工作，在你深入球队之前，还需要一些助手来协助你完成球队方方面面的工作。游戏之初，相对于整齐的球队阵容，教练的人数好像还不够完成球队的日常训练工作。进入教练页面的寻找新教练框，你可以在其中寻觅合适的助手。

教练和球员一样，也有具体的能力值。这些能力值是作为安排他们训练球员哪个项目的重要参考。最简单的判断方法就是教练在某个能力值的指数球越多，那么由他负责这个训练内容所产生的效果就越好。根据这点，教练的能力从高到低按照"A-F"六个等级来划分，你只要在寻找教练的下拉框中选中你所要寻找的教练能力等级即可。这样，有兴趣谋求你球队职位的教练就会通过发送"Mail"来应聘。根据他的能力来决定是否录用他。当然，能力等级越高的教练，他的薪水也就更高，所以请大家量力而行。



游戏为每个球队建立了完整的档案



和队员初次见面

带领着你的智囊团来到球员休息室，终于和球员见面了。认识每个球员，了解他们的能力情况，掌握他们的特点，对你随后的训练、战术安排大有好处。队员的信息大致可以分为这几个板块：球员的基本资料、球员的比赛状况、球员的能力值。

球员的基本资料好比一张身份证，在帮你了解球员基本的年龄、擅长脚、身高、体重、籍贯等资料的同时，每个球员的名字后面还有一串数字。和你登入游戏需要用户名一样，这是球员的 ID，在搜索的过程中能帮助你更快地找到需要的球员。球员的比赛状况在这里比较简单，主要是联赛中该名球员的进球数，以及红黄牌的得牌数。球员的能力值一共有 13 项，涵盖了基本技能、防守能力、进攻能力和心理素质等方面。每个能力值的小球越多，那么说明球员在该项能力上的实力越强。每一个能力值的上限是 10，你可以从中对球员进行全面了解。



全面开始训练

分析完球员，是不是对你的手下能力有点失望？在游戏初期，你大部分的球员实力都比较一般，而财政实力也不允许你如阿布那样潇洒，只有通过有效的训练使这群丑小鸭变成白天鹅。由于在一个阶段的训练中，你只能针对一名球员 13 项能力值中的某一项进行训练。因此全面培养只会耗去过多的时间又缺乏应有的效果，根据球员的能力和位置重点培养某些能力值是最实际的做法。游戏中可供球员训练的项目一共有 12 项之多，分布于球场和跑道上。在安排球员具体训练内容之前，你首先要搞清训练内容的具体状况：

项目	适用球员	作用
传中球	边后卫，边前卫	如果是采取边路进攻战术的球队，可大大提高边路球员传中球的准确度。
射门	进攻型中场，前锋	加强进攻球员面对得分机会的把握能力。
控球	后卫，中场，前锋	球员最基本的技能，加强球员的球性和比赛跑动中带球能力。
铲球	后卫，防守型中场	阻击对方进攻球员最直接的手段，防守型球员绝对应该加强此项训练来达到一个较高水平的防守值。
头球	后卫，前锋	用于提高球员的制空能力，特别是后卫头球解围和前锋头球攻门的能力。
阅读比赛能力	守门员，后卫，中场，前锋	比较容易忽视的一个训练项目。有助于球员比赛经验的积累，也是其成为优秀球员的必需要素。
定位球	中场，前锋	比赛中打破僵局的一种手段，提高主罚队员定位球的落点控制和准确性。
守门	守门员	守门员最基本的技能，通过练习要让其的守门数值达到相当高的水准。
传球	中场	进攻组织者必需具备的能力，增强其在场上复杂情况下给球的准确性。
速度	后卫，中场，前锋	球员最基本的技能，加强球员在比赛中的快速移位能力。
休息	守门员，后卫，中场，前锋	连续比赛后给予疲劳球员适当的休息，避免状态的下滑和伤病的产生。
耐力	后卫，中场，前锋	球员应付高强度比赛的保障，系统的进行耐力练习有助于球员在比赛中产生良好的效果。

配合球员的能力和对他们的定位，你只需要点击球员的球衣，并拖曳到所要让他训练项目处即可。球员通过训练获得一个能力球的进步速度是缓慢的，切不可急功近利。同时，在球员训练内容的布置上，要避免过多球员参加同一个训练项目，这将降低训练的效果。

在安排好球员训练内容后，接下来你的助手们就要各就各位了。和球员一样，教练也只能同时训练某一个区域内的球员。这就需要你合理安排教练的工作地点，把他们放在最重要的训练点或者最需要提高球员能力的训练点。同时，教练的训练


训练报告是判断球员训练成果的好帮手

效果和他的能力值是相辅相成的。教练能力越强，球员训练后的提升就越明显（进行某项训练中，教练该项能力值必须至少高出受训球员一个球以上才会有作用）。只要你的资金实力允许，多买几个好教练或许比买一个巨星更有实际效果。

球员的战术能力和状态会随着训练而产生变化，这也是你确定主力阵容、寻找球队合适战术打法的一个衡量标准。如果你每天盯着球员的能力球观察训练情况未必也太累了吧！训练报告绝对是你必不可少的好帮手，它将帮助你建立一套完整的球员训练跟踪体系，把球员一周来的训练情况详实地陈列在你面前。球员每天训练的情况将通过五种上升、下降的箭头符号体现出来。你即可以了解每位球员的训练情况，也可以观察每个训练项目的训练效果，通过比较选出状态最好的球员上场比赛。



进行战术安排

战术设置是游戏中非常重要的一个环节。在 CMOL 中，所有的技战术设置都要求在比赛之前完成，而球员在赛场上对于战术的驾驭能力和战术的延续性是取得胜利的关键，因此更要求体现你的用兵技巧和对比赛的估计能力。不过，游戏中看似复杂的战术设置，其实是非常容易上手的。

首先，要确定的就是球队的阵型了。在这点上游戏将提供给你更多的自由度。球场上深绿的区域内，是可以安放先发 11 人的地方。你可以排出一个严谨的 442，当然也可以发挥想象，来个 325，或者 721 这样疯狂的阵型。总之一句话，放开手脚，做你想做的，只要不超出以下游戏对阵型的限制即可（一套阵型里面至少要包括 1 个守门员、2 个后卫、2 个中场和 1 个前锋）。

不过，要想使球队成为一支超一流强队的话，如此随意是不行的，要讲究一定的理性，做到因人而异。由于每个球员在场上的位置游戏没有做限制，因此，一定要把自己的球员先研究透彻，确定他们到底应该打哪个位置？在这个位置上要发挥什么样的作用？同时保持阵型上适当的平衡，这样才能发挥最大的功效。

其次，确定球队的战术打法。选项基本包括了现今几种主流的打法配备。

短传：发挥球员控球能力和传球能力；

长传：直接将球交给高中锋来解决问题；

边路进攻：利用边路球员的速度和突破能力来创造机会。

第三，确定球队的风格。这里所提到的风格，也就是我们平时常说的攻守平衡关系了。

进攻型：在球队实力占优和急需获取胜利的时候所采取的激进态度；

攻防结合：讲究球队进攻和防守上的平衡，以掌握比赛节奏来推动比赛的进程；

防守型：在球队实力偏弱或者打防守反击时候的选择，在稳固后防的情况下给对手突然一击。

最后，确定球队整体的拼抢度。作为教练的你要决定让球员以什么样的态度来面对比赛。

凶狠打法：寸土必争，凶狠拼抢，但很有可能以招致一定数量的红黄牌为代价；

正常：不给球员严格的要求，一切视场上情况而定，在合理的范围内发挥自身的战术；

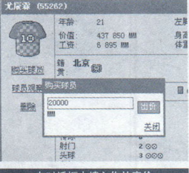
消极打法：讲究绅士风度，宁可放球过也不伤及他人，对球员体力的消耗不大且不容易受伤。



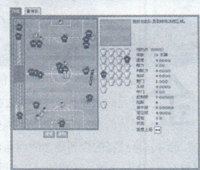
叩开转会之门

通过训练和平日的观察，是不是有些能力尚不足以留队的球员你准备把他们扫地出门呢？通过点击球员球衣下方的出售按钮，球员信息栏下方会出现一个选择框，在这里你将完成对球员的转会费和转会截止日期的设置。

对挂牌球员转会费定价的正确估计非常重要，过高的定价是很难引起其他玩家对这名球员兴趣，从而造成最终转会的失败。同时，每当你将一位球员挂牌定价之后，游戏将自动收取你挂牌价格 1.25% 的费用，作为此次挂牌的手续费。该费用不会因为转会的失败而退款。如果在转会截止时间过后有高于该球员挂牌价的竞价，那么转会就宣告成功，球员也将在一天后离开球队，同时转会费将转到俱乐部资金中，反之转会将告失败，球员仍然留在队中。



在对话框中填入你的竞价



有出必有进，球队也需要及时购入一些有能力的球员来提升球队的实力。转会榜上出色的球员很多，你可以查看到他完整的能力值情况，了解到该球员被挂牌的定价和转会截止日期。当然最重要的是，你还能看到球员最新的竞价变化。你若决定要购买，请点击球员球衣下方的购买球员按钮，随后会有弹出框出现，只要在这里输入你的竞价即可。不过要注意的是，每一次竞价都必须在上次竞价的基础上提升 5%。就是说有玩家对球员的身价标到 30W 的时候，如果有第二位玩家需要购买这名球员他的出价必须大于等于 31.5W，以后的出价以此类推，否则系统将会提示此次出价无效。

在出价之后你要时刻注意转会动态直到转会截止。因为在转会截止时间到之前任何一个球队都能参与竞价，而时刻注意转会动态就能使你在其他经理出价后做出相应的对策，这是成功买入一名球员的关键。当你竞价成功后，球员会在一天之后正式加入你的球队。

为了保障转会市场的健康运行，游戏对转会过程有着严格的规则和要求。其中的一些规则是游戏独有的：

转会税收的引入。游戏将根据转会球员的留队时间来决定转会的税收比率，留队时间越短收取的税收越高，以此来避免球员过于频繁地转手，扰乱转会市场。

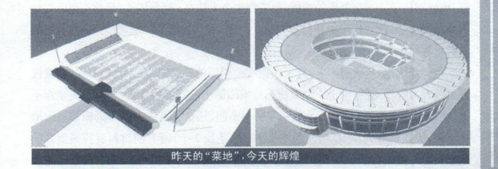
频繁转会对球队的影响。并不是每次转会都会在球队内部产生积极的作用。当你出售一名入队时间不足 15 周的球员，该名球员的状态就会因被出售而产生消极的影响。此外，如果你在 15 周内将队中超过 10 人出售，那么你的全队状态将受到消极的影响。如果你在限期内尝试从同一俱乐部购买更多球员，（你只可以在 15 周内从同一俱乐部购入 2 名球员）你将会被游戏通报，等待你的或许就是对你行为的惩罚。



扩展球场规模

在你有效的训练，实力逐渐提升的同时，若还使用以前那个"菜地"球场未免太寒酸了吧！加大投资，一步步把它改建成为豪华、现代的专业球场。

改变球场按钮。你可以对球场的名称、球场的配套设施和球场的周边设施三大部分进行投资。你只需在相应建设内容后面的方框中填入建造的数量，游戏就会根据你的计划给出预算并告知本工程的完成日期。在你确认无误后，这些工程即可开工了。当球场发展到一定阶段的时候，你还要对现有的设施进行必要的升级。把站席换成坐席，小吃店更新为先进的酒店。一个一个工程陆续地完成，你的球场是不是也有点圣西罗的味道了呢？■


昨天的"菜地"，今天的辉煌

航海世纪 富甲四海

文/茶色过滤嘴





金钱，这个众生永远逃不脱的束缚，这个导致英雄末路的致命武器，在16世纪的欧洲航海世界更加诠释的淋漓尽致。哪里有经济，哪里就有主宰经济的人，在波澜壮阔的旅途上，商人，这个与古老的文化格格不入的产物，带着发家致富的全新理念应运而生。作为一个《大航海时代》的忠实FANS，《航海世纪》这个国产游戏的诞生，让我们为之兴奋不已，它是否能圆我的航海梦，成为一个地位显赫的大探险家呢，为了体验那份久违的感觉，我迫不及待的踏进了游戏。

一入游戏，当然是先选择人物与出生地，初期有两男两女4个人物供大家选择，从左往右出身地依次是雅典、伊斯坦堡、亚历山大和贝鲁特。有人说选雅典好，因为从地理位置上来说，雅典位于6大城市的中央，是贸易的中枢，与特里克海盗岛，爱琴海冒险岛的距离也较其它城市来的近，无论你是选择了战斗、探险，还是贸易，雅典都具有着强大的优势。其实不然，撇开选择战斗与探险作为游戏主轴的玩家，单从贸易上来说，选择贝鲁特或者亚历山大作为出生地才是最为明智的，理由很简单，这两个港口离的最近，方便初期玩家的贸易，迅速累积贸易的相关技能。作为商人，游戏的初期还是不要一心想着赚大钱，乖乖的把技能升上去才是最关键的。

在创建人物时，可以自由分配3点技能点，游戏中的技能只有达到一级以后才可以继续修炼，所以初期把握好这3个技能点也关乎到致富之道，战斗技能剑术，刀术，斧术，采集技能捕捞，种植，伐木，采矿，制造技能制船，铸造，缝纫，炼金都可以通过任务学会其中一个，在学会制造技能之后，还可以通过任务学习辅助制造技能——维修。至于辅助战斗技能格挡，躲闪，医术，在学会了任何一项战斗技能之后也可以通过做任务学会。所以初期的三点技能点主要放在了徒手，航海，口才，射击，炮术的选择上，介于富甲四海的梦想，我选择了口才、徒手与航海。其它的，就等以后有钱了花一万元去学吧！

选择好人物进入游戏，你会发现你出现在一艘被海盗袭击的商船上（妈妈呀，真是动荡的16世纪啊！）。别害怕，这是游戏初期的模拟演习，和面前的3个人说说话，简单熟悉操作（和《大航海时代》的操作方式十分相似），接下来，就要开始游戏中的第一次逃亡了。与NPC对话后选择"出海"，拼命的往左上逃吧！成功逃离战场后，完成任务的奖励就是一艘小型双桅三角帆船（救生艇？）。顺着浮标驶到最近的港口，刚一下船，就看到一个NPC头顶一个大大的感叹号向你奔来，和他对话，他会让你去找交易所的老板，先不要急，去码头伙计那里顺道接个搬运的任务吧（白手起家的艰辛啊！），把东西搬到交易所商人那里轻松赚到额外的140元大洋，顺便慰问了一下交易所的老板，把货物来个大清仓。回到码头，那个头顶感叹号的家伙又来了，这次狮子大开口要10000大洋（收保护费？），不管怎么说，真正的航海世界终于开始了。

炮弹和火炮，初级用不着，打了3折卖给船厂的奸商吧，谁叫我们穷呢，初期没钱可是万万行不通的，至于小型双桅三角帆船船小，速度慢，载重少，补给更是跟不上，实在不适合跑商，3000大元的商船又买不起，还是花点钱去船厂老板那里改造一下吧，大约需要大洋1600，一级木头10个，生铁3个，没有的材料就找采集系的玩家买吧！把钱花了个差不多勉强改宽了船身，可以充充门面了，购货的钱还是少了些，烧杀抢掠不适合文明的我（实在没这个胆！），没办法，先不要想着当大老板了，先替人打工吧！

路过酒吧，进去小酌一杯，得知了老板竟然有喜欢吃刺猬的嗜好。跑到了亚历山大的外郊满山遍野的找刺猬，顺便欣赏一下独特壮丽的自然景观，沿途的花花草草自然不能放过，特别是鼠尾草与亚麻，更是多多益善。千辛万苦的打了刺猬找馋嘴的酒吧老板交了差，赢得了微薄的200元薪金，继续找炼金术士与裁缝，用5棵鼠尾草与5棵亚麻分别换到了100元银币，购货的启动资金算是赚到了。

准备妥当了就出海吧，货物、补给、水手，一个都不能少。船上健康水手的多寡与船的速度成正比，理所当然的，水手多了，船的速度快，相应补给消耗多，如果只招必要的水手，那船就只能以70%的速度航行，一般把水手数量控制在50%左右是比较合理的，既保证了船的速度，也节约了补给，多出来的位置可以多装点货嘛，当然这也是见仁见智的做法啦！

出了亚历山大往右斜上贝鲁特，新手还是不建议超载，不过这条路没有海盗，就算超载，危险性也不是很大，不到1天的时间就到了贝鲁特，清了货舱直奔贝鲁特郊外。又是另一种别样的视觉享受啊！在细草蒙蒙的草地上寻找毒蘑菇，这个传说中的发现物可是能在亚历山大的侯塞因处换到800大洋的好东西啊（可别一开心把它给吞了）！沿途的亚麻、黄麻、鼠尾草当然一个也不能放过啦，数目比起亚历山大多出了好几倍，回去找贝鲁特城的裁缝与炼金师一样能换到价值不菲的银元。资本更加充裕了，在贝鲁特买进一船舱的番茄直奔亚历山大。之后在这两大港口之间来回航行，可以赚到《航海世纪》中的第一桶金，更关键的是，锻炼了商人所必须的"口才"技能，为今后的商海之路打下坚实的基础。

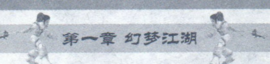
随着两地物价的变化，当你发现差额比已不能满足你的金钱欲，并且你的"口才"也已具备了一定的"市场杀伤力"的时候，就开始准备着向外面广阔的航海世界行进吧！作为一个商人，无论在哪里，都必须具备精明的经商头脑与敏锐的商场洞察力，世界各地有什么特产，流行什么，多方面的信息收集才是经商的首要任务。及时的改换经商路线，各港口的物价调查分析，海盗的等级船速，隐形海盗的出没地，一切的一切都必须考虑周全。

贸易路线跨的纬度越大，所得到的利润就越大。对于流行货物的把握也是《航海世纪》中商人快速致富的杀手锏，流行货在价格方面要比一般的货物高出很多，同样在经验与利润方面也较其它的货物更加丰厚。所以在《航海世纪》中跑流行货的奸商也与日俱增。但是作为新人，还是老老实实的有什么货接什么货比较好，毕竟初期技能的锻炼远比赚钱来得重要，特别是"口才"，将直接影响到所购买的货物等级与折扣。口才11的时候可以买到二等级的货物，口才16的时候可以侃价九折，21的时候可以买到3级货物。在拥有了三寸不烂之舌后，船速的控制与商船的选择也是致富的法宝，有空就去雅典的公海挂"机动"，既没有海盗的麻烦，又可以跟一些志同道合的朋友望着苍茫的大海聊聊16世纪的航海史。也只有"机动"达到一定的等级才能购买速度更快，载货更多的高级机动船。

游戏后期，建议以组队方式跑商，这样就算达到满载依旧能保证正常的航速，组队人数不要太多，2到3人的搭配才最为妥当，考虑到后期的航道会遇到海盗，而作为商人，既不能打又不甘心被敲诈，那么逃跑是唯一的选择，人多的话在躲避海盗上会有一定的困难，当然这也是与个人的航海技术息息相关的啦！热衷于商人的朋友们一定要注意游戏友好度的设置，与该国的友好度越高则在该国港口贸易时所付的税收就越低，所以在与一个国家培养良好的友好度后还是不要轻易的抛弃它，没有深思熟虑后的移民可是会让人得不偿失哦！

纵观商海沉沦，把握市场脉搏，担负商场盈负，低买高卖，博取剩余价值，智念萌动，一日决胜千里，16世纪的航海世界，谁是胜者，谁是垄断之王，富甲四海，系与你的一线之间。■

墨香 幻想曲



第一章 幻梦江湖

夜色中，我着黑衣，提刀，行走于空旷无人的街道。四周很静，偶尔有风吹来远处隐约的声响，谁家的婴儿半夜在啼哭；有狗被惊起，模糊的哼了两声以后又睡下了；什么东西突然掉下来，砸出巨大的噪声。

所有的动静，都会让我的身体不由自主的一颤，但马上又平静下来。我安慰自己，没事，他们不会找到我的，那些愚蠢的赏金猎人找不到我的，因为我是那么聪明。

我的头上顶着鲜红的字，这些和血一样耀眼的颜色昭示着我的好战。也因此，白天我从不出现在街头，无论怎么小心翼翼，我只能引来尖叫和骚动，接着就是无数想杀了我发财的赏金猎人象闻到血腥的鲨鱼一样贪婪的围拢过来。我可以看见，在他们的眼里，我不再是个人，我化成了一堆金钱，或者许多美女、神奇的装备、显赫的地位，他们的眼里丝毫不隐瞒他们的目的。总有几个放肆的家伙喜欢舔着上唇看我，就象看见肥美的母鸡。然后，风起，刀落。抱歉，我可不是手无缚鸡之力，你们以为我凭什么顶着这鲜红的字逍遥于高额悬赏之外？可笑啊，亦可悲。

天色有点发青，快天亮了。我需要一个地方好好休息。连夜的赶路，滴水粒米未进的我有点松懈。不再找个地方休息一下，我恐怕真的要变成一堆金钱了。

这个小镇真的很小。小到镇上只有一间客栈。我深吸一口气，招出我的召唤兽，和他一起走进了客栈。召唤兽身上发亮的零件正映证我不只是个莽夫，我对机械也是很精通的，所以无聊人士最好少惹我。

果然，老板在看到我和我后面那个家伙以后，立时睡意全无，赶快堆上满脸笑容向我走来。

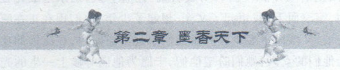
"一个单间。"我面无表情地说。

"一个单间。"我身后传来一个人的声音，同样的冷漠。

"哦？只有一间房了。"老板很小心的看着我们。

不用回头，火药味已经变的很浓了，看来我们之间要打一仗了。可是，值得么？为了一间房？

没再想下去，因为我已经听见了武器的响动。我抽出我淬练已久的宝剑，可还没动手，就听到一些细微的声音，象是什么东西扎进了我的身体，轻轻的噗一声，难道我这样一代杀手居然因为和人抢旅馆房间而被杀死了么？我呆呆的看着自己不住倾斜的身体，这样无力的倒了下去。我的魂从身体里飘出来，五颜六色的象美丽的气泡。我的生命，也如同这气泡一样，就要消逝了……



第二章 墨香天下

"喂，发什么呆啊，怎么死了！"

"啊！"我都忘了，我只是在玩新的网络游戏《墨香》而已。居然玩着玩着，我就把自己当成里面的主角，完全沉浸在里面了。

《墨香》讲述的是一个中国味浓重的江湖故事，我们扮演的各个江湖角色行走于架着真实地名的虚拟世界。敦煌的大漠、长安的繁华，让人恍惚的象回到了从前。

《墨香》采用的是360度全视角，不象其他网络武侠游戏里人物和地图的平板，墨香里的人物饱满生动，真正摆脱了象纸片一样的视觉效果。在玩到这个游戏以前，我先看了宣传动画。如许多游戏一样，宣传动画非常精彩，不过大部分游戏的动画场景和现实游戏相差太远，我也是怀着试试看的心情进入了墨香的世界。

没想到居然游戏和动画一样华丽。一丝不苟的场景贴图，流畅的动作。这款游戏的表现居然如此出色，不知不觉，我就和我的小角色一起融入了环境。





我东张西望想找个师傅，有个职业，没想到这个世界没有所谓的剑士忍者之分，有点不习惯。但很快想通了，江湖嘛，这高手也应该是精通18般武器才算高手啊。既然没有职业的限定，我的成长道路也平坦多了，一会用弓，一会扔暗器，一会用剑，一会直接饱以老拳，那个爽啊，绝对是一般MMOPG所感觉不到的。恩，感觉自己很象武林高手了。

正得意时，突然前方出现不明怪物，皮厚血多，根本打不动。不好，怪物越来越多了，这下我要死了……后颈被人扯了一下，一个看起来沧桑的家伙站在我面前，"到那边找个石头躲起来。"我忙不迭的落荒而逃。

面前闪过一道蓝光，接着地上出现了4个蓝色的光环围绕的地点。刚刚那个人和朋友分别站在那些地方，念动咒语，只见无数把光芒组成的幻剑从地上腾空而起，再飞向周围的怪物。惨叫声四起，那些可怕的东西就这样被轻松的干掉了。我傻在原地，开始幻想自己有一天也可以这样，想得直流口水的时候，突然肩膀被人拍了一下，我一急，被自己的口水呛的正着。

"咳，咳，咳。搞什么……"

"刚刚那个把你吓住了吧，那叫合体阵法，等你以后精通了武学奥秘，就可以和你的朋友一起学习这个招术了。"

继续流口水……真是太厉害了。呀，前面居然有个会飞的家伙，这……这轻功也太强了吧……哎，可惜那6样武学，300多种武术招式我一样都没学会呢，有机会一定要找高手好好的讨教一番啦。

象这种充满战斗的RPG里，操作易于上手是很重要的。嗯？你问我？别问了，你只要看看那些在PVP的大侠们上下翻飞，又是武功又是暗器的，就知道答案了。不过别因为打起来太顺手就整天PK哦，小心被赏金猎人盯上。什么？你是赏金猎人啊，当我没说……

对了，这游戏似乎不能养宠啊。

"谁说的？"

眼前多了个高我两倍的铁家伙，并且一步步朝我走过来。"别别别，你别用这种眼神看我，别过来……"

"没事的，别怕。"一个帅气的GG微笑着走上前来，"他是我养的召唤兽。他叫小乖，很听话的。小乖，和MM打个招呼。"

"喀嚓斥~喀嚓斥~"

"…… –_–!"这什么啊，居然有人养这种怪物，我开始想念可爱的小兔、小狗……

"别怕啦，他不会咬你的。来，小乖，给MM一个抱抱~"

"妈呀！"它还真来抱啊，我不成肉酱才怪，我闪！其实这铁家伙虽然不够可爱，但还是满厉害的，不但可以做交通工具还可以帮忙生产特殊道具哦。

就这样，我进入了墨香世界。现在我已经是赫赫有名的大侠了，虽然个子比较矮，年龄比较小，经验比较少，脑子比较白，各位读者看到本文开头的那一幕，就是我刚才在游戏里的遭遇——跟人PK挂掉了，呜呜呜呜……作者头上缠一块白布条，上书一"奋"字，再接再厉练功……一定要学完所有的武功！一定要成为天下第一！嗯，我不后悔走入这个世界。你呢？还在外面徘徊的你是否也有点心动了？■



只不过一个传奇

文/任玉瑶

当我还是个孩子的时候，我在比齐城外的河边遇着了他。

他那时只不过一个十几岁的少年，佩着剑，坐在桥边的栏杆上，含笑望着来往的人群。

他的眼睛里有支离破碎的寂寞，像一只断翼的飞鸟。这让我想起了我的父亲，父亲也是一个佩剑的男子，他也同样的寂寞。是的，即使他有妻有女，但他从来没有爱过她们。他在女儿六岁生日当天，带着他的剑离家出走，从此再不见踪影。

这么想着，我已经不知不觉地走到少年的身旁。我看着他的眼睛。想从那里找到父亲模糊的影子。少年的眼睛是蓝色的。里面是一汪蓝盈盈的湖水。除此以外，一片荒芜。

少年也看我，良久，他问，这里是什么地方？

比齐。我静静地回答他，又问，你从哪来的？

哪来的？少年抬起头认真地思考片刻，然后说，我忘记了，很远吧。

哦？我在他身旁坐下，继续问，那你有没有见过一个男人，他和你一样佩剑，他，是我的父亲。

少年笑起来，我怎么可能看到呢？我每天经过的人千千万万，他们都佩着剑。

我还想再说些什么，少年已经站起身来，宠溺地摸了摸我的头，好了，我要走了。谢谢你和我说话，我已经，不那么地寂寞了。

我眼睁睁地看着他离开，越走越远，到我再不见为止。我这才想到，这个人，我竟然忘记了问他的姓名。可是我又隐约的感觉到，他，绝不会只成为我生命中的一个过客而已。

我们，一定还有再见的机会。

那一年，我十岁。

那以后，我每天都会到桥上去等他。那是我们分别的地方。我等他，就像我的母亲每日坐在院子里等我的父亲一样。

母亲告诉我，作为女人，最应该学会的，就是等待。即使明知是绝望的。

十岁以后，我再也没离开过比齐。我担心有一天他会突然回来。我担心，我会不经意地错过了他。

那些日子里，我听来往的人们说起城外的事，他们说起沙巴克，说起祖玛神庙，说起一切我不曾涉足的地方。我微笑着听，却并不后悔。我并不觉得把我的青春耗费在这一座桥上是多么荒唐的事。

有的时候，我也和桥边的守卫聊天，他们说，许多人，为了梦想离开比齐，去许多陌生的地方。有些人，功成名就。还有些人，则永远战死在异乡。

我的泪，滚滚而下。我想起了父亲，想起了少年。他们现在正在哪里？他们身上的伤痕，又增添了多少？只是他们永远不会明白，在遥远的比齐，还有两个牵挂他们的女人，她们盼望他们，宁愿为他们等候上一生的光阴。

我第二次见到少年的时候已是十年后，仍在那座桥上。

那天我像往常一样地倚在桥上，注视着来来往往的人群，并试图从他们的脸上，判断出故人的影子。

就在那么的时候，我看见了他。他从桥的那端慢慢地走过来。他的眼睛是湛蓝的，有寂寞的痕迹。他对我笑，从很远的地方就开始对我笑。

我等他走近了，像对熟人一样地向他打招呼，你回来了。

是的。他抱着胳膊。你长大了。

我恍惚地笑着。我知道，女子笑起来最柔最媚。我已不是十年前的那个孩子。如今，我也能笑出最柔最媚的模样。

果然，他说，你很漂亮。

我们像曾经的一样坐在栏杆上说话。大部分时间我只是倾听。听他说

起沙巴克的勾心斗角，祖玛神庙的危机四伏。他走了很远很远的路，最后又回到了这里。

我等他说完，仰起脸来看他，请求他，你可不可以带我一起走？

他楞了一下，随即摇头。

我痛苦地问他，为什么？我已经等了你十年，我只想和你在一起。

他叹气，抚摩我的长发。轻声解释，对不起，像你这样的女子，该有安定的生活，才不辜负你倾城的容貌。可惜，我给不起。我，是注定要不停地漂泊的。

我不再说话，我知道他的坚决。很快，他站起身来，笑着，我要走了，再见。

再见。我望着他逐渐远去的背影，心如刀绞。

我用十年的光阴来等待一个人。只为了见他一面。这一面，却不过短短数十分钟。

我仍旧站在桥上。

桥上的人们不停地变换着模样。昨天出去的是一个人，今天回来的又是另一个人。另一个人对我说，昨天的那个人，已经死在了一个很遥远的地方。

我不知道少年如今是否安康。

或许他如今已不是一个少年。这么多年，他早已成长为一个男人。只是我一直不知道他的名字。我在心底一直保留对他最初的印象，一个有着寂寞眼神的少年。

母亲离开了，就在一日我回到家时看到了她冰冷的面孔，她仍旧如花般美丽，却冰凉彻骨。她死前最大的怨恨，就是等了一辈子，仍未等到心爱的人。

我知道，再往下去，我将重蹈她覆辙。

就在我决心动摇的那一刻，我发现，我已经没有能力离开那座桥了。对少年多年来无望的坚持。已将我深深地凝结在那座桥上了。

我仍旧继续守侯在那里。

等待下一个十年的到来，只为再见他一面。这时间，像一个永不停息的齿轮，晃晃悠悠地向前。

二十五岁的那年，我遇见了另一个男子。

就在我最疲惫，最无望的时候。他向我走来。他不是我那落拓而寂寞的少年。他气宇非凡，佩着一把很名贵的剑。举手投足之间，充满着王者风范。

我眯起眼睛来看他，他身上的光芒刺眼的很。

他连续六天走过了那座桥，第七天，他来到我身边，递给我一枚戒指，向我求婚。

我并不意外，过去的这些年里，有很多男人这样做过。可他们，只为了我美艳的外表。并非痛惜。

可是眼前的这个男人说，你累了，嫁给我吧，我会给你安定的生活。

我想起了少年的话，他拒绝我的时候曾说，只有安定的生活，才不辜负我这样的女子。

我收下了他的戒指，并对他微笑。

他欣喜若狂，抱起我，像抱起一只受伤的猎物。在他怀里，我觉得安全，却没有心动。

这就够了。十五年的等待，我终于还是害怕落寞的结局。我倒宁愿这样风光地嫁了他去。以后的日子，荣华富贵，锦衣玉食，都能让我安定下来。幸福，也不再那么重要了。

他带我回家。他的家，是这比齐城最豪华的宅子。走进去的时候，我知道，我已经没有反悔的余地了。曾有那么一刹那，我想起了少年，我终于过上了他希望的生活，而他的心里，会不会有隐约的心痛呢？

他究竟，有没有一点点喜欢过我？

也许下一个十年他仍旧会从桥上经过，不见了桥上的女子，谁来为他排遣寂寞？

我的婚礼，定下了一个好日子，就在不久以后。

爱我的那个男人是这城内的望族。他身边有数不清的美女围绕。可他的眼里只有我。

就这一点，我也该感谢上天的恩赐了。

他向天下广发婚帖。他对我说，他要我成为天下最让人羡慕的新娘。

我从来只是微笑着看他，对他，我没有多余的话可说。

我时常走出宅子，漫无目的地散步，不知不觉就来到桥上。经过的人都以奇怪的目光打量我。因为我在哭，我穿着最名贵的衣服，戴着最昂贵的首饰，却趴在栏杆上痛哭。

他们永远不会理解，就连我未来的夫婿，他也不会理解。

我在日落前回到宅子，妆容完好，他不知道我去了哪里，但也不多问。这个男人，聪明的明白维护女人的伤口。

他知道我有伤口。因为他说，他就是爱上了我的伤口，带着伤口出现的我，诡秘而惹人痛惜。

我也知道他会爱我一辈子，因为我的伤口，是一辈子也不会痊愈的。

婚礼如期举行。

我依他所言，真真成为了天下最让人仰慕的新娘。我光彩夺目地站在他的身边，珠宝的光芒也被我掩盖。

所有人说我们是一对壁人。

我微笑，只能微笑。

我巡视着人群。忽然间，我看见了他。那个让我等待了15年的他。

他抱着剑靠在大厅边沿的一根柱子上。隔了那么多的人，我还是轻易地看见了他眼中的寂寞。

甚至，还有无可名状的悲伤。

我紧紧地握住了夫君的手，害怕一松开，就会奋不顾身地向他奔去。

这才明白，一直以来，我最爱的最牵挂的那个人，是落拓寂寞的他，而并非现在我身旁气宇非凡的他。

我悄悄地落下一滴泪，用来祭奠我无疾而终的爱情。

我已经没有资格反悔了，全天下的人都已知道，我如今，是比齐城最有名望的男人的女人了。

只怪造化弄人。

我平静地过我剩下的日子。很安定，却不幸福。

我指的幸福是内心充溢的感觉，只有他才能给的感觉。

我还是习惯去那座桥上走走看看，后来，再带着我的女儿。我告诉她，这座桥上，承载着许多的往事。

她还太小，不明白我的意思。我这样的告诉她，只为她的将来，能够懂得如何把握自己的命运。

不要像她的母亲一样，终身等待，却等不到幸福。■



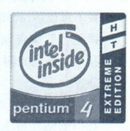


游戏至尊

P4EE 游戏特性印证会

当 Intel 推出最新 0.09 微米制程的 Prescott 核心奔腾Ⅳ处理器时，其高达 1MB 容量的二级缓存与 31 级流水线结构，似乎成了追求性能的顶尖玩家最大的诱惑与折磨。大容量缓存对性能的提升，以及超长流水线结构对现有通用软件的性能影响，的确令人左右为难。而惟一令人无憾的完美 CPU 可能就是 P4EE，Intel 的至尊版奔腾Ⅳ处理器！

凭着脱胎于 Intel 服务器体系 Xeon MP 的 CPU 架构，以 0.13 微米制程 Gallatin 核心、2MB 超高容量三级缓存、高达 3.4GHz 主频为特性，P4EE 处理器作为 Intel 与 AMD 新一代 Athlon64 FX 处理器正面对抗的利器而诞生，一直是普通玩家心目中神话般的产物。Intel 殚尽心血打造的超级桌面微处理器，正适合验证 Intel 目前主推的超线程技术（HT）、800MHz 双通道前端总线及性能加速技术（PAT）在游戏中的实际效能。PLAY!LAB 将用英特尔中国公司提供的这颗目前最高规格的 P4EE 3.4GHz CPU 来进行一次游戏特性印证测试。



测试平台

CPU	Pentium 4 Extreme Edition 3.4GHz	512KB L2 / 2MB L3，1.525V，102.9W
主板	青云 865PE ProII	BIOS v1.03 支持 PAT 开启
内存	Kingston DDR400 256MB × 2	支持 865PE 主板上超频方式的 PAT 开启
显卡	ATI Radeon 9800XT	Catalyst 4.7 版驱动
操作系统	Windows XP SP1 英文版	Intel INF 5.0.2.1002，DX9.0b

测试方法

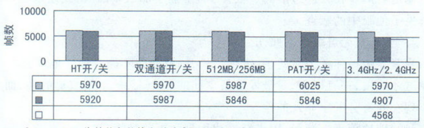
通过以下几种系统特性开关组合，完成四种测试软件的测试，并对比相应特性开关状态下的测试成绩：

① HT 开启、双通道 FSB800 开启、PAT 关闭、512MB 内存
② HT 关闭、双通道 FSB800 开启、PAT 关闭、512MB 内存
③ HT 开启、双通道 FSB800 关闭、PAT 关闭、512MB 内存
④ HT 开启、双通道 FSB800 关闭、PAT 关闭、256MB 内存
⑤ HT 开启、双通道 FSB800 关闭、PAT 开启、256MB 内存
⑥ HT 开启、双通道 FSB800 开启、PAT 关闭、512MB 内存、P4-2.4C

测试软件

PLAY!LAB 测试完全基于实际的游戏效能表现，没有选择任何 CPU 运算能力或带宽数据相关的测试软件，因为 P4EE 在体系结构上与普通的 P4 并不相同，实际游戏效能更具参考价值：

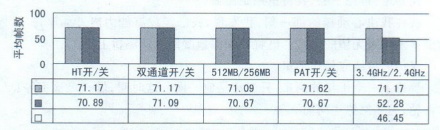
FFXI Official Benchmark 2 v1.01



	HT开/关	双通道开/关	512MB/256MB	PAT开/关	3.4GHz/2.4GHz
▩	5970	5970	5987	6025	5970
■	5920	5987	5846	5846	4907
□					4568

Square Enix 为其著名的线上游戏《最终幻想XI》PC 版推出的第二版平台能力测试软件，以高分辨（1024×768）及 Benchmark 模式运行，程序会计算显示的总帧数，记录完成测试运行后的最终帧数，数字越大代表计算能力越强。

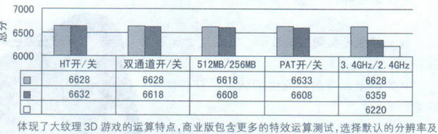
Comanche 4 DEMO Benchmark



	HT开/关	双通道开/关	512MB/256MB	PAT开/关	3.4GHz/2.4GHz
▩	71.17	71.17	71.09	71.62	71.17
■	70.89	71.09	70.67	70.67	52.28
□					46.45

这是《超级科曼奇Ⅳ》模拟飞行游戏在上市前所发布的 DEMO 中附带的系统性能测试软件，采用软件 3D 图像引擎，因此对 CPU 运算能力的依赖性很强，正适合针对这类游戏软件进行运行效能评估，测试完成后会显示平均帧数。测试时关闭声音，选择 1024×768 模式。

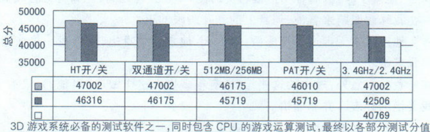
3DMark03 v3.4.0



	HT开/关	双通道开/关	512MB/256MB	PAT开/关	3.4GHz/2.4GHz
▩	6628	6628	6618	6633	6628
■	6632	6618	6608	6608	6359
□					6220

体现了大纹理 3D 游戏的运算特点，商业版包含更多的特效运算测试，选择默认的分辨率及图像特效设定进行全部测试，最终获得 GPU/CPU 的分值及总分。

AquaMark 3



	HT开/关	双通道开/关	512MB/256MB	PAT开/关	3.4GHz/2.4GHz
▩	47002	47002	46175	46010	47002
■	46316	46175	45719	45719	42506
□					40769

3D 游戏系统必备的测试软件之一，同时包含 CPU 的游戏运算测试，最终以各部分测试分值总和显示最终得分。测试时关闭声音系统的测试，并以默认的分辨率及图像特效设定执行。

结果分析

Intel 于 2002 年 11 月 14 日发表的超线程技术，在之前的主流游戏应用中还未得到充分支持，四项测试成绩中，三项在 HT 开启时有小幅领先，估计是 WinXP 多任务系统在游戏后台的一些基本操作从中获益；3DMark03 在开启 HT 后的成绩反而略有下降，这可能是其特殊的 CPU 指令方式受到 HT 体系的指令分支机制的微小影响。不过，我们也验证了玩家可以在 HT 开启的系统中一边进行全效能的游戏体验，一边互不干扰的进行一些后台工作，比如网络下载、科学计算（SETI 之类），甚至可以同时运行两个游戏（网游及单机游戏）。而能够充分利用 HT 特性的新一代顶级游戏已经逐渐增多，如 UT2004。

双通道 FSB800 的特性在四项测试中的三项取得小幅优势，但在 FF11 的测试中却有微小的负面效果，这一结果令人迷惑。不过双通道开启对于改善整体 PC 体系的数据传输效率会有显著效果，这也表现在游戏载入阶段或磁盘存取过程中的效能改善。

PAT 在 865PE 体系中是通过某种内存时钟超频方式而获得开启的，这并非 Intel 官方支持的模式。鉴于 865PE 为普及型的主板体系，因此我们进行了单条 256MB 内存在此种模式的测试（注意双通道内存模式都是关闭的，因为我们的双条内存在开启双通道及 PAT 时不稳定，这应该是超频方式的 PAT 对内存模组更为挑剔造成的）。结果表明 PAT 在四项测试中均取得了一定的效能提升，若玩家的内存品质足够，建议充分利用此特性。

我们最后进行了 512MB 内存对 256MB 内存（仅单通道模式，双通道 + 内存加倍的优势可参考设置①的数据）、P4EE-3.4GHz 对 P4EE-2.4GHz（降频）及 P4C-2.4GHz 的对比测试，借以印证目前主流的游戏应用对内存容量和 CPU 主频的依赖性，以及同频下 P4EE 相对于 Northwood 内核的 P4C 有什么优势。结果显示，通常情况下，PAT 的开启比单纯的内存加倍对效能的提升更显著，而 CPU 主频的提升，则对效能提升产生极大的促进作用。那么 P4EE 与 P4C 在同频 2.4GHz 下呢？P4EE 的 2MB 三级缓存显然发挥了强大的威力，与同频 P4C 的表现拉开了显著的距离！

综合而言，如果充分运用人人可得的 Intel 芯片组“三板斧”新技术，再能有幸配以 P4EE 的超凡能力，你的游戏生涯一定会不同凡响。■（文/PLAY!LAB）

让你的 CPU 冷冰冰

东泰热管散热器至酷测试

话说这个暑假，PLAY!LAB 的测试员们纷纷升级电脑，打算好好体验《毁灭战士 III》的世界，让没有假期的狗子羡慕不已。不过很快，他们就开始为 CPU 风扇发愁了——酷暑炎炎，能够让 CPU 凉爽的风扇动辄要一百多元，直叫人犯难。于是，小编狗子给他们推荐了一款便宜又好用的 CPU 热管散热器——

众所周知，随着 CPU 主频和性能的不断提升，其功耗和发热量也是“不肯落后”，这无疑给追求性能和稳定性兼备的玩家出了难题。原装 CPU 风扇虽然勉强够用，可一到夏天，机箱非得敞开不说，咱还老想超一把呢。今天 PLAY!LAB 测试的这款东泰热管 CPU 散热器 DT-001A 型（以下简称 DT-001A），一定能在这个夏末秋初的时候给你冰凉的惊喜哦！

奇怪的外形

说实话，拿到 DT-001A 时，测试员们弄了好半天都没能理解它究竟应该怎么装，还好包装盒里的说明书介绍得很详细。

DT-001A 外观非常独特，密集的散热片中间竖立着一根粗大的热管，风扇装在鳍片的侧面，散热器的底部结合面被一个可旋转的不锈钢压板套着，用来固定。铝制鳍片尺寸为 70mm×84mm×110mm，共 31 片，使其散热面积很大。鳍片在生产过程中使用特殊工艺结合在热管上，鳍片不厚，间距也比较平均。

热管工作原理



DT-001A 的热管中填充了“神秘导热介质”，当热管两端产生温差时，蒸发端（与 CPU 接触面）的液体会迅速汽化，将热量高速带向冷凝端，两端温差越大，蒸发速度越快。在冷凝端凝结液化后，通过毛细作用，流回蒸发端，如此循环往复，不断将热量从高温端带向低温端。值得一提的是，测试中我们听到散热器热管间或发出轻微爆裂声，经向厂家查询，这是导热介质高速蒸发时的正常现象（这着实把深夜测试的狗子同志吓了一跳）。

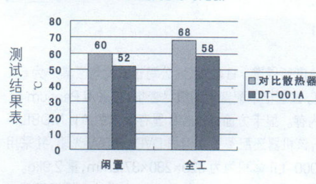
测试平台配置

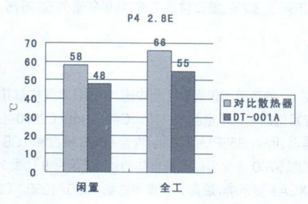
硬件配置	
CPU	Intel Pentium IV 2.8E（超线程技术开启）
主板	华硕 P4P800（865PE）
内存	Kinston DDR400 512MB×2（双通道开启）
硬盘	Seagate SATA 120GB×2（Raid 0）
显卡	ATI Radeon 9800PRO
操作系统	Windows XP PRO 简体中文版 SP1

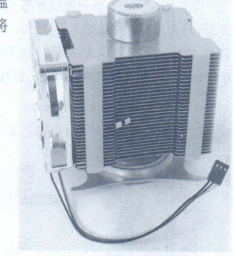
配置表

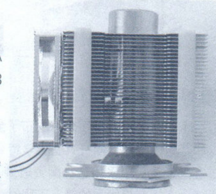
实际测试

Presscot 核心的奔腾 IV 处理器的功耗和发热量都堪称 CPU 中的老大，原装风扇在夏天基本无法胜任散热工作。因此我们采用一款售价 150 元人民币的国际知名品牌风冷散热器作了对比测试。在测试中，我们先在不超频的情况下进入系统，测试 CPU 在闲置状态下的温度；然后先后不间断运行 3DMark03 和 SETI（支持多线程全工运算）软件，并测试 CPU 在全工状态下的温度。测试完毕，停机 30 分钟，待 CPU 温度降低后，重新开机，并将 CPU 超频至 3.2GHz，重新运行全部测试。测试结果如下：







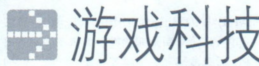


结论

的确没有想到，DT-001A 这个其貌不扬的“家伙”竟然击败了强劲的“大腕”对手！当然，我们分析，DT-001A 之所以取得如此好成绩，得益于其导热管设计，毕竟对手仅仅是一款普通的风冷散热器。不过，以 DT-001A 仅 98 元人民币的售价来看，它确实是一款性价比十分出色的散热器，甚至能够和某些低端液冷散热器叫板！

在这个暑假，有了 DT-001A，还有什么让你不能“耍酷”的呢？■（图·文/PLAY!LAB）

注：整个测试中，室温一直保持在 28 摄氏度以上，这也是我们佩服这款散热器的原因之一。不过，要提到的是，散热器底部并不是很光滑，因此在安装时要涂抹导热硅脂，以使和 CPU 更加“亲密接触”。此外，DT-001A 的扣具设计实在奇怪，致使狗子研究半天才搞定，此为后话……



游戏科技

Game Tech Express 2004.09

相信读到本期游戏科技时的读者大人们，都已结束两个月的假期生活，重新步入紧张的学习和工作岗位中了。那么，热爱数码生活的你，在紧张的学习和工作间隙，不妨看看本专栏，也许就会有意想不到的收获哦。

硬件篇 Hardware

难以置信的薄！



最近，摩托罗拉发布了一款兼具时尚元素和强劲性能的超薄手机——MOTO V3。MOTO V3 机身外壳材质为制造航天器所使用的高级铝合金。而其采用特殊化学方法制作的键盘字体，能达到永不褪色的效果。同时 MOTO 的顶尖研发技术也使得 MOTO V3 的厚度只有令人咋舌的 13.9mm！如果你以为 MOTO V3 仅仅只是一台普通的超薄手机，那就大错特错了：配备 2.2 英寸 262000 色高清晰 LCD，支持蓝牙连接，加上全面对应 3D 图形、JAVA 游戏和 MP3 播放都证明了 MOTO V3 绝不仅仅只是虚有其表，设计师外形和性能并重的设计理念在其身上体现得淋漓尽致。

做为摩托罗拉最新高端手机的代表机型之一，让我们一起期待 MOTO V3 在市场的表现吧！

从此让你忘记手机和 PPC 的区别！



近来德国 T-Mobile 可谓动作不断——上个月我们刚刚介绍了一款他们的 PPC 手机，本月 T-Mobile 又公布了其旗舰手机系列 Sidekick 的第二代产品——Sidekick II PV-100。从厂商公布的信息来看，PV-100 其实更像是一台移动 PC：它不仅具有普通的手机功能，更集成了 Internet 浏览、AOL 实时信息服务、E-Mail、Java 游戏、个人数字助理、摄像等多种高级功能。外形设计上，PV-100 搭配了一个可以旋转的高清晰屏幕，其挡板也是可以随意更换的。另外 32MB 的系统内存和可以存储 2000 个号码的超大电话薄完全能适应商务人士的需要，而 Hi-Fi 铃声和不限时的录音功能也完全可以满足铃声 DIY 一族的需求。

PV-100 目前已确定将在今年 9 月正式上市，预计售价为十分超值的 299 美金。

PDA 全球供货量大幅度增长



美国 Gartner 公司于近日发布了 2004 年第二季度全球 PDA 的市场调查结果。结果显示，本季度全球 PDA 供货量为 275 万部，与去年同期相比增长了 12%。加拿大的 RIM 公司成为本季度最大的赢家，其便携式设备 "BlackBerry" 的持续热买使得该公司本季度的 PDA 供货量达到了 51 万部，与去年同期相比，增幅达到了 289%！其他厂商方面，位居榜首的依然是 PalmOne 公司，供货量为 91.3 万部，但比去年同期下降了 3.2%；第二位是惠普，其供货量为 53 万部，比去年同期增长 38.9%。

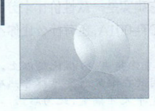
来自"天堂"的笔记本电脑

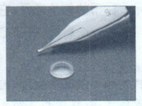


《天堂 II》的热浪不仅席卷了全中国，邻国日本同样被其热度所侵袭。日本 MCJ 公司正式发售了其专为《天堂 II》度身定造的笔记本电脑——NextGear-Note C2000-LII。该笔记本配置可谓极尽奢华：它采用 Pentium M 2GHz 处理器、Intel i855PM 芯片组，内置 60GB 硬盘和 1GB 内存。显卡方面，128MB 显存版本的 ATI MOBILITY RADEON 9700 完全可以流畅自如的运行《天堂 II》。此外，该机器还配备了 4 倍速 DVD±R/RW 光驱，并采用 15 英寸 SXGA+ 显示屏，最高分辨率可达到 1400×1050。C2000-LII 体积为为 329×280×37.2mm，重 2.9kg。

做为 NCsoft 官方授权的笔记本，C2000-LII 除了随机赠送客户端和点卡外，还附赠一个微软无线闪灵鲨光电鼠标。不过，从其高达 278040 日元的官方售价看来，国内大部分《天堂 II》玩家只能望而却步了。

陶瓷也能做镜头？

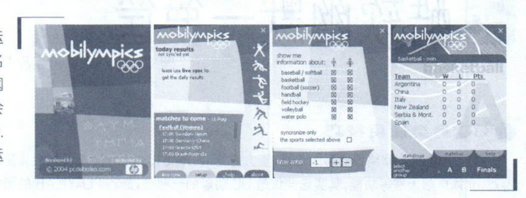




卡西欧公司近日在东京发布了全世界首款采用透明陶瓷玻璃技术制造的光学镜头。该镜头不仅和普通光学玻璃同样具备光学传导特性，其折射系数更比大部分光学玻璃要高。卡西欧表示，通过在光学镜头中采用这种陶瓷玻璃，可以使得镜头的体积缩小 20%——这就表明，未来的数码相机将会在拥有更优秀的镜头下同时变得更加的小巧！看来卡西欧是势必要将 Mini 进行到底了^^

移动奥运会

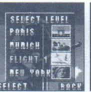
今年是奥运年度，关心体育运动的你是否还在为不清楚奥运会的详细赛程而苦恼呢？现在好了，这款专为 PPC 用户设计的名为“Mobilympics”的软件能解决你的苦恼：它完整记录了 49 个国家、154 支队伍以及 512 场比赛的详细赛程，使你能对本次奥运会的每一场比赛都了如指掌。我们可以在其官方下载链接 www.pcdebolso.com/mobilympics/#download 下载到它。该软件的运行需要 Macromedia Flash 6 Player for Pocket PC 的支持。



超级明星经理







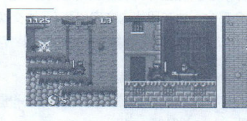


到全世界旅行，享受豪华的生活，乘坐私人喷气式飞机并且观看世界闻名的摇滚明星演唱会，你是否也期望享受这样的生活呢？现在这款名为 Back Stage Pass 的手机游戏能满足你的愿望：游戏中你将扮演一支超级摇滚乐队的经理，你的工作是收集乐队的用具、护照等等，并可以随乐队周游世界各地，途中还会遇到各种惊险刺激的突发事件喔！

手机忍者

想在手机上体验忍者的神秘生活吗?来玩《忍者传说》吧！该游戏以典型的日式建筑和地牢为背景，向玩家展现了一个武功高强、身负艰巨使命的日本战国时代忍者的风采。

使用手机登陆 wap.81088.com 的“邦邦网”，在免费下载栏目中可下载到以上两款游戏。




Symbain，手机 OS 的霸主

Worldwide total mobile device market
Market shares by operating system Q2 2004, Q2 2003

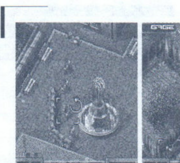
OS vendor	Q2 2004 shipments	% share	Q2 2003 shipments	% share	Growth Q2'04/Q2'03
Total	5,933,330	100.0%	4,099,150	100.0%	45%
Symbian	2,429,930	41.0%	1,494,300	36.5%	63%
Microsoft	1,360,220	22.9%	927,080	22.6%	47%
PalmSource	1,336,810	22.5%	1,266,500	30.9%	5%
Linux	114,720	1.9%	59,160	1.4%	94%
Others	692,650	11.7%	352,110	8.6%	97%

Source: Canalys estimates © 2004 canalys.com ltd.
"Mobile device market": feature phones, smart phones, handhelds, wireless handhelds

根据 2004 年第二季度的最新调查结果，在智能手机平台操作系统市场，Symbain 的份额进一步增大，已将微软、PalmSourse、Linux 等其它平台操作系统远远抛在身后。与去年同期相比，Symbain 的市场份额由原来的 36.5% 进一步增长到 41%，微软的市场份额与去年基本持平，而 PalmSource 的市场份额从去年同期的 30.9% 大幅下滑至 22.5%。业内分析家指出，目前智能手机平台软件市场的年利润约为 2.5 亿美元，而 Symbain 平台的强劲增长势头完全得益于诺基亚的倾力推广，其主打机型几乎无一例外的采用了 Symbain 平台。

N-Gage 上的“盟军敢死队”

虽然目前 N-Gage 的市场状况可谓举步维艰，但仍有一款游戏得到了各方面的高度关注，这就是被称作“手机版盟军敢死队”的《荣誉之路》(Pathway to Glory)。该游戏由诺基亚亲自制作，并获得了 E3 最佳 N-Gage 游戏的殊荣。最近，诺基亚终于推出了该游戏的试玩版，虽然只是一个仅有一关的简短 DEMO，但还是充分表现出了该游戏的高水准。无论是游戏的画面、音效还是系统都完全达到了手机游戏的极致，同时 RPG 系统的引入也使得游戏极具耐玩性，现在我们所能做的就是一起期待它在 11 月份的上市吧，但愿不要跳票才好。









本期科技到此也就告一段落了，希望各位能通过家游派游戏科技论坛(www.playgamer.com)向笔者提出宝贵的意见和建议，下期再见罗！■

(文/仙水。力)



酷软幽默一箩筐

Cool Software & PC Humors 2004.09

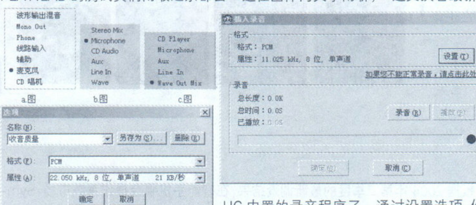
UC 另类使用技巧

提起朗玛 UC(网络即时聊天工具,官方网站 www.51uc.com),人们往往首先想到的就它的场景聊天、在线游戏、立体声聊天室等功能,其实这些仅是 UC 功能的一部分,最近 PLAY!LAB 的测试员们通过数小时的使用,总结出了 UC 使用秘籍的 N 则,在此与广大读者共享:

一 音乐共享

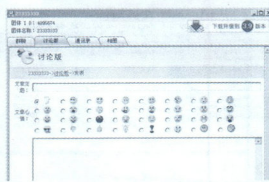
大家一定都知道 MSN Messenger 著名的"三度"(Three Degrees)插件,它具有 10 人以内音乐共享的功能(musicmix),不过由于"三度"的安装要求很高(必须保证操作系统是 Windows XP+SP1,并安装 Advanced Networking Pack for Windows XP 补丁),因此在国内并不流行。其实 UC 也具备音乐共享功能,并且支持的人数是三度的 5 倍!

首先创建一个 UC 团体,把需要共享音乐的好友邀请进来。UC 的团体是完全免费的,因此建立起来很容易,这里就不再啰嗦了。打开团体的群聊窗口,点击加入语音群聊按钮打开团体语音功能,再点击图中"设置"按钮进行相应设置即可。接下来嘛,你只需要在本地计算机上用播放器播放音乐,这时,你团体内的好友就会同步听到这些音乐了。由于 UC 的团体语音功能是立体声的,因此声音质量非常的保真。PLAY!LAB 的测试员们闲暇之余都会一边在团体内文字闲聊,一边交换着最新的音乐歌曲。



二 网络录音机

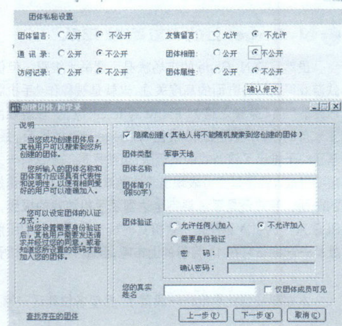
现在语音聊天已经很普及了,想要把自己的或者好友的声音保存起来怎么办?靠 Windows 本身自带的录音机肯定不行,它最长只能录制一分钟的声音,文件体积还比较大。安装专业录音软件还必须付费注册。别着急,UC 本身就具备了这个功能:点击 UC 邮件按钮,启动邮件程序,选择写邮件按钮,打开邮件编辑窗口,再点击录音按钮,就可以打开 UC 内置的录音程序了。通过设置选项,你可以对录音质量、保存格式等进行设置。默认情况下,有 CD 音质、电话音质、收音机音质等三种录音质量可以选择,用户也可使设置把文件保存为 MP3 格式以节省空间。



三 网络记事本

QQ 的网络备忘录功能很是不错,可惜必须是会员才能使用。实际上 UC 也可以实现网络记事本的功能,而且这个本本还是支持多彩信息的呢:

首先创建一个 UC 团体/同学录,在创建的时候,把"隐藏创建"和"不允许加入"选上,创建完毕你的团体同学录下面就会多出一个相应的分组。右键单击新创建的团体图标,在弹出的菜单中选择登陆团体社区,登陆后打开其中的团体管理链接,在团体管理中的团体私秘设置中,把所有的选项都选为不公开,这样你的团体就完全保密了。平时使用的时候,随手打开团体窗口,切换到讨论版,就可以很方便得把一些需要随手纪录的东西记录在团体讨论版当中了。如果你有什么图片资料要保存,也可以很方便的存放在团体的 10 兆相册当中。据悉,测试员仙水。力自从在北京近距离目睹美女作家张悦然以后,便极尽 YY 之能,不仅在 UC 的记事本中记下了众多悦然 MM 的美文,而且 10M 的相册中也放满了悦然 MM 的照片,甚至因此严重拖慢稿件进度,为了广大读者的切身利益,特此揭发其罪行!





通吃一切的怪兽

双敏 Radeon X800 XT 白金版火爆评测

作为消费类显卡市场两大厂商之一的 ATI，在 Radeon 9700 Pro 打了一个漂亮仗之后，就越发不可收拾：一方面，Radeon 9800 Pro/XT 不断在高端市场创造纪录；另一方面，Radeon 9800 SE、Radeon 9600 系列和 Radeon 9550 在中低端市场高歌猛进，使得整个消费类显卡市场刮起一阵红色的"镭旋风"。而 ATI 并未就此停步，今年 5 月，他们又推出最新的旗舰显卡——Radeon X800 XT Platinum Edition（白金版）！而 PLAY!LAB 最近刚刚收到来自双敏电子的双敏火旋风 X800 XT PE（以下简称 X800 XT PE），在此为大家献上评测报告。

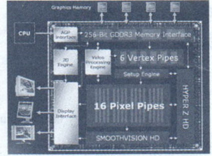
众所周知，在消费类显卡的使用人群中存在着 N Fan（NVIDIA 显卡爱好者）和 A Fan（ATI 显卡爱好者）之说，在 PLAY!LAB 内部也不能幸免。但是这完全出于个人喜好的不同，因为这两家显卡厂商无论从设计理念还是实际表现的主攻方向都存在差异。作为消费者，更愿意看到的就是这些具备明显个性的厂商间的不断竞争，因为每一个消费者对显卡的要求都不同，我们关心的是我们想要的在谁的身上！作为 PLAY!LAB，就是要把每一块显卡的最强之处展示给读者们——

Radeon X800 XT Platinum Edition

在今年 5 月的北京发布会上，ATI 的创始人何国源先生亲自为大家展示了核心代号 RV420 的 X800 XT PE，由此拉开了 X800 XT PE 的刷新纪录之路。

从命名上看，X800 XT PE 的罗马数字 "X" 容易让人联想到 Direct X10，事实上，X800 XT PE 仍旧是一款硬件支持 Direct X9 的显卡。与竞争对手不同，ATI 在显卡设计理念上更倾向于提高显卡的运行效率，因此，本次 X800 XT PE 是在 ATI 上一代 RV3XX 核心架构上进行改善和升级，大力增强显卡在游戏中的运行效率，并未增加诸如 ShaderModel 3.0 等最新特效。但这并不代表 ATI 是停滞不前，X800 XT PE 本次可是给我们带来了更多的顶点着色单元（Vertex Shader）、更多经改良的像素着色单元（Pixel Shader），同时在显存控制单元做了一些小改良，并加入最新的全屏抗锯齿技术（FSAA）。此外，X800 XT PE 还带来了最新的具备曲面法线贴图（Normal Mapping）的压缩技术——3Dc！

PLAY!LAB 本次拿到的双敏火旋风 X800 XT PE 采用公版设计，用料完全是大厂作风，采用大量高质量电容。它的核心集成 1 亿 6000 万晶体管，较少晶体管数量使核心体积相对较小，功耗也会较低。采用台积电 0.13 微米 Low-k（低介电系数制程技术）工艺制造，让双敏 X800 XT PE 拥有高达 520MHz 的超高频率，而总计 8 颗组成的 256MB 容量 /256bit 位宽、1.6 纳秒的三星 GDDR3 显存频率更是高达 560MHz（DDR，等效于 1.12GHz）！



X800 XT PE 的核心架构

幽默

Windows："魔镜魔镜，世界上最好的软件是什么？"

最近，PC Magazine 评出了近 30 年以来的 10 款最佳软件产品。出乎意料的是，Windows 操作系统甚至连提名的机会都没有。自 1985 年 Microsoft Windows 1.0 发布以来，Windows 经历十余年的努力，最终获得了世界个人电脑操作系统软件的垄断地位。然而在此次评选中 Windows 却名落孙山，实在是令人大跌眼镜。排名十佳软件之首的是 1979 年布里克林和弗兰克斯通为苹果 II 型计算机开发的 VisiCalc（电子表格软件）。苹果公司采用该软件后得到广大商业用户的青睐，不到一年功夫该软件就成为个人电脑历史上第一个畅销的应用软件，目前几乎所有桌面计算历史都源自该项发明。排名二至十位的分别是：

WordStar(文字处理，1978 年至 1979 年)、
Apache(免费 WEB 服务器系统软件，1995 年推出)、
Mosaic(WEB 浏览器，1993 年推出)、
MacOS(操作系统，1984 年推出)、
Photoshop(图形处理，1990 年推出)、
dBASE II(数据库，1980 年推出)、
Aldus Pagemaker(平面排版，1985 年推出)、
Sendmail(免费邮件程序，1983 年推出)、
Microsoft BASIC(编程语言，1976 推出)。

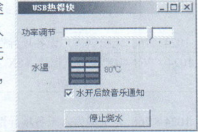
Intel："我到底做错了什么……"

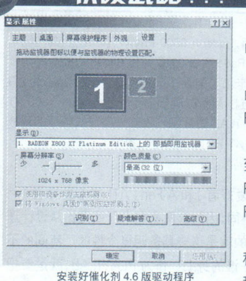
随着 Windows XP Service Pack 2 的发布，微软的官员表示 SP2 中有一个名为数据执行保护(DEP)的关键功能可以防止病毒和蠕虫侵入个人电脑。不过广大的 Intel 处理器用户这次恐怕要失望了，因为该技术目前仅有 AMD 的 Athlon 64、Sempron（移动）和 Opteron 处理器系统支持。由于最近病毒和蠕虫的猖獗引起了人们的普遍关注，安全问题也引起了人们的广泛重视，业内人士建议用户应该考虑基于 AMD 技术的平台，或者等待支持 DEP 的 Intel 系统上市。

Intel 和 AMD 这两大业界巨头的竞争是一刻都没有停止，日前 AMD 高兴地发表了新闻稿，声称他们完全支持 XP SP2 的最新安全功能。看来 AMD 已决定抓住本次良机，打一个漂亮仗。

USB"热得快"：体验另类数字生活

你想象过用电脑烧热水吗？目前在市面上便出现了一种 USB "热得快"，据商家介绍，这种 "热得快" 采用 USB 2.0 传输，理论上烧水速度要比传统的 USB 1.1 快 40 倍左右。更为夸张的是，该产品还附送驱动光盘一张，烧水时电脑上会出现相应的界面，以实时控制功率，并能在水开时播放音乐。经过实际检验，用此烧一瓶热水大约需要 15 分钟。期望享受数字生活的你，是不是能够想象得到在长途汽车上用笔记本电脑烧水泡面时其他人的表情呢。友情提示：由于该产品为三无产品（无中生有、无据可查、无处可寻），请慎用。■(文 / PLAY!LAB)





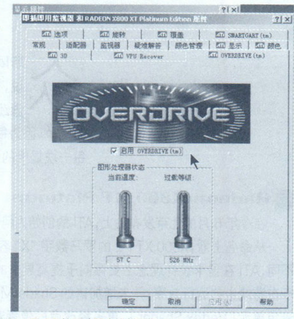
安装好催化剂 4.6 版驱动程序

因为采用 Low-k 工艺及 GDDR3 内存，X800 XT PE 的功耗会比 Radeon 9800 XT 更低，因此只需要 1 个额外的电源接口。由于核心/显存发热量不高，所以 X800 XT PE 的散热器十分简洁，并不需要占用额外的 PCI 槽。

本次的 X800 XT PE 具备 VIVO 功能，通过显卡背面集成的一颗 ATI Rage Theater 完成。而外接电源口旁边的 4 针黄色插座可以连接 Video in 的延长线，让用户可以连接机箱的前置面板，实在是个很贴心的设计。在 ATI Rage Theater 芯片下方有一个跳线组，用户可以借此调节显卡 VIVO 功能的 PAL/NTSC 制式。

ATi 把顶点着色单元从 Radeon 9800 XT 时代的 4 条增加到现在 X800 XT PE 的 6 条，配上更快的核心频率，X800 XT PE 在处理多边形图像的能力毫无疑问的增强了。而 X800 XT PE 的像素着色单元则增加到 16 条。

此外，从 Radeon 9800 XT 开始采用的动态超频技术（ATI 称之为 OVERDRIVE）在 X800 XT PE 上得到沿用，使得驱动程序可以控制显卡在运行 3D 游戏时自动提升频率，而在普通 2D 操作时降低频率，同时还能降低散热风扇转速以较小噪音。



X800 XT PE 的驱动程序控制面板，这里可以控制动态超频开关

介绍了这么多，相信看官们已经等不及要看看这块在制造上绝对堪称"怪兽级"的显卡的实际表现了，那么我们就进入激动人心的测试部分吧（其实，刚拿到双敏这块 X800 XT PE 时，PLAY!LAB 的测试员们为了争抢"尝鲜权"，各种黑白手腕都用上了，几次险些发生"流血事件"，最后在若干场游戏对决后，小编狗子艰难胜出，光荣地接过了测试任务，至今其他测试员还因为不服，在各自的文章中极力诋毁小编狗子的形象……）：

实际测试

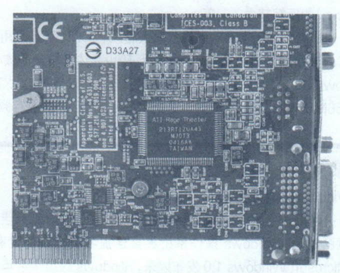
测试设定

测试硬件平台

处理器	Intel Pentium IV 2.8E（Presscot 核心，1MB 二级缓存，800MHz 前端总线）
主板 Mainboard	华硕 P4P800（Intel 865PE）
内存	Kingston DDR400 512MB×2（线性模式双通道开启，PAT 开启）
显卡 Graphic Card	双敏火旋风 X800 XT PE
磁盘 Hard Disk	Seagate SATA 120GB×2（8MB 缓存，Raid 0 模式开启）
声卡 Audio	AC 97

测试报告

测试结果报告	
3DMark 03	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	12550 分
1024×768 4X 全屏抗锯齿，8X 各项异性过滤	8830 分
AquaMark 3	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	57900 分
1024×768 4X 全屏抗锯齿，8X 各项异性过滤	56200 分
Far Cry	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	80 FPS
1024×768 4X 全屏抗锯齿，8X 各项异性过滤	65 FPS
Colin McRae Rally 04	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	173 FPS
1024×768 4X 全屏抗锯齿，8X 各项异性过滤	115 FPS
Lock On	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	35 FPS
1024×768 4X 全屏抗锯齿，8X 各项异性过滤	30 FPS
DOOM3	
1024×768 无抗锯齿，无各项异性过滤	58 FPS

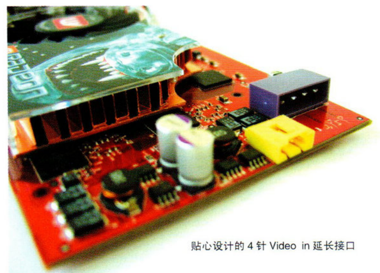


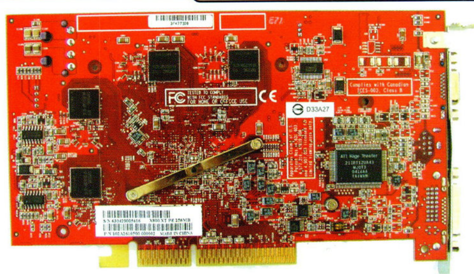
控制 VIVO 的 ATI Rage Theater 芯片，老当益壮

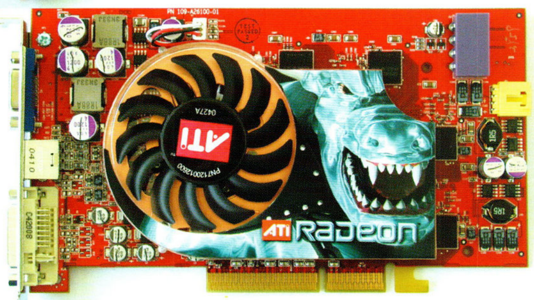
测试软件平台

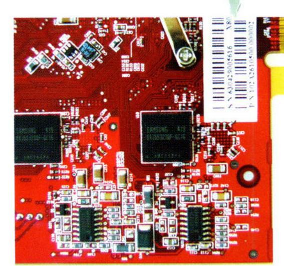
驱动程序及操作系统	
操作系统	Windows XP SP1（英文版）
Direct X	9.0c
显卡驱动程序	ATI 催化剂驱动 4.6 WHQL 版
主板芯片组驱动程序	Intel Inf. 6.0.1.1008
测试软件项目	
3DMark 03	3.2.0 注册版本（关闭声音测试）
AquaMark 3	最高画质
Far Cry	常规效果，最高画质
Colin McRae Rally 04	最高画质
Lock On	最高画质
DOOM3	最高画质

本次测试，我们使用的所有游戏及测试软件中，所有画质选项全部设置为最高。测试分为 2 轮，第一轮不开启全屏抗锯齿和各项异性过滤选项；第二轮开启 4 倍全屏抗锯齿和 8 倍各项异性过滤。


贴心设计的 4 针 Video in 延长接口


部件以及不用额外散热的显存。显卡背面，整齐简洁的布线，高质量


这就是今天的主角——双敏火旋风 X800 XT PE


高速三星 GDDR3 显存，提供 1.12GHz 的频率、256MB 容量和 256bit 位宽。

PLAY!LAB 本次特地使用了一块 ATI 上一代旗舰级显卡 Radeon 9800 XT，在其他软硬件配置完全相同的情况下进行了对比测试。结果在每一个子项目中，双敏的这块 X800 XT PE 得分都超过前者近 1 倍！而在开启全屏抗锯齿和各项异性过滤的项目中，更是超过前者的近 2 倍！特别是在飞行模拟游戏《锁定：皇牌空战》（Lock On）中，开启抗锯齿和各项异性过滤选项后，游戏帧数基本没有下降！这的确是一个惊人的结果！很显然，X800 XT PE 借助各项异性过滤功能和 3Dc 技术的优势，在没有牺牲太多画质的情况下，提供给玩家们一个通吃目前所有游戏的终极显卡解决方案——即使是在人们心中 ATI "不太在行" 的 Open GL 游戏方面，X800 XT PE 也能把 DOOM3 跑的足够流畅（事实上，当我们最后换上重新编写 Open GL 部分的 4.9Beta 版催化剂驱动后，X800 XT PE 在画质损失很小的情况下，DOOM3 性能小幅提升，完全达到 DOOM3 的帧数上限 60）。

结语

在数小时的紧张评测结束后，已经是拂晓了，PLAY!LAB 的测试员们终于松了口气。整个测试过程中，北京的气温一直较高，虽然评测室内并未开空调，但我们监测到的显卡温度并不高，始终保持在 55 摄氏度左右，这完全得益于 X800 XT PE 成熟的制造工艺和相对 Radeon 9800 XT 更低的功耗——ATI 告诉我们原来提供如此强大游戏性能的 "怪兽" 也能这么节能！也许这点优势并不显眼，但至少我们在使用 X800 XT PE 的时候不用另行购买更大功率的电源。而更低的功耗和发热量除了带给你更少的电费缴费单和更安静的使用环境外，还节省了机箱空间和 PCI 插槽。


双敏火旋风 X800 XT PE 提供了齐全的 D-Sub、VIVO 和 DVI 接口

从本次的测试结果来看，ATI 此次仍旧是自 Radeon 9700 Pro 进行架构革命后，再一次在原有架构上优化游戏的实际执行效率。且不论这种做法是否稍显落伍，但至少 X800 XT PE 完全能够通吃目前所有游戏——无论该游戏声称采用多么先进的技术。我们认为，ATI 这种和其他厂商追求超前技术所不同的设计理念，体现了 ATI 一贯的稳重作风。毕竟，能够以更低的成本（核心晶体管数目少，功耗小）加上优化架构带来实际效能的巨大提升也是考虑了玩家的切身利益的。

而 X800 XT PE 在游戏中的高画质（全屏抗锯齿和各项异性过滤开启）下性能下降极小似乎传达给我们一个信号——游戏的高画质时代正离我们越来越近了！

如果你是一个狂热的 3D 游戏玩家，双敏火旋风 X800 XT PE 应该成为你征战游戏的最好坐驾！（骑着怪兽的战士，似乎都是反派，哈哈，我喜欢！——PLAY!LAB 传出一阵小编狗子的怪笑……）■（图·文 /PLAY!LAB）

就像在开头我们说过，我们坚持展现给我们的读者最为客观的结果，因此 PLAY!LAB 在整个测试中非常用心，小编狗子特此对他们进行表扬。其实，无论是所谓的 A 卡还是 N 卡，最大的不同无非是设计观念不同罢了，作为玩家，我们只须选择自己需要的，没有必要对其他品牌进行恶意的批评，那未免有些小气。还好 PLAY!LAB 的同志们在这一点上非常客观——若不是如此，待到未来测试其他品牌显卡，读者们就要质疑我们的劳动成果啦^^

罗嗦了这么多，最后祝读者们都能选择最适合自己的显卡，祝你们玩得愉快！

PLAY! 强攻

ISSUE.121 2004.9

